

Eero Lehtinen

Idean välittäminen ohjaajalta työryhmälle fiktiio- elokuvan tuotannossa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Elokuva ja televisio

Opinnäytetyö

13.11.2015

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Eero Lehtinen Idean välittäminen ohjaajalta työryhmälle fiktioelokuvan tuotannossa 31 sivua + 4 liitettä 13.11.2015
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Elokuva ja televisio
Suuntautumisvaihtoehto	Elokuvaus ja leikkaus
Ohjaaja(t)	Leikkauksen lehtori Heikki Ahola
<p>Opinnäytetyö on monimuotoinen, ja sen teososana on ohjattu lyhytelokuva <i>Olkinainen</i> (2015, ohjaus: Eero Lehtinen, tuotanto: Niina Karppinen, kuvaus: Sampo Johansson, leikkaus: Roosa Tikanoja, äänisuunnittelu: Roope Mantere. Kesto: 23 min 25 s).</p> <p>Kirjallisessa työssä pyritään tekijän omiin kokemuksiin ja havaintoihin perustuen pohtimaan, millaisia keinoja ohjaajalla on kommunikoida työryhmänsä kanssa, ja arvioimaan niiden toimivuutta eri tilanteissa. Työn tavoitteena on avata sitä, mikä on työryhmän erilaisten ominaispiirteiden merkitys elokuvatuotannon eri vaiheissa.</p> <p>Työssä pohditaan elokuvan tekemisen eri osa-alueiden toimintaa ohjaajan näkökulmasta. Elokuvan <i>Olkinainen</i> tuotanto läpikäydään kolmeen osa-alueeseen jaettuna: esituotanto, kuvaukset ja jälkituotanto.</p> <p>Työn aikana havaitaan, että idean välittämisen keskittäminen yksilöllisille tekijöille ryhmässä voi johtaa kommunikaatio-ongelmiin, jotka vaikuttavat tehtävään elokuvaan negatiivisesti. Lisäksi havaitaan, että ohjaajan tekemillä päätöksillä voi olla yllättäviä vuorovaikutussuhteita tuotannon eri osastojen kanssa ja ymmärretään, kuinka yhteistyön luonteen merkitys elokuvatuotannossa korostuu.</p>	
Avainsanat	elokuva-ala, elokuvaohjaus, kuvaukset, esituotanto, jälkituotanto, ryhmädynamiikka, auteur-teoria

Author Title	Eero Lehtinen Working with a Film Crew - How to Convey Your Ideas as a Director
Number of Pages Date	31 pages + 4 appendices 13 Nov. 2015
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation Option	Cinematography and Editing
Supervisor	Heikki Ahola, Senior Lecturer in Editing
<p>The author's final project included a short film, <i>Olkinainen (Straw Lady)</i> that he directed in 2015 and a reflective report.</p> <p>In this report, the author discusses different methods of communicating with a film crew, and evaluates the functionality of them through his own experience and observations. The main objective of this reflection is to comprehend the significance of each crew member and his or her unique qualities in the filmmaking process.</p> <p>The subject is approached by dividing the making of <i>Olkinainen</i> into three phases: pre-production, production and post-production, and observing them from the director's point of view.</p> <p>The observations proved the negative impacts of inadequate communication between departments, and showed that the director's decisions might have unexpected interdependencies between these departments. The conclusion of this final project is that the significance of the nature of teamwork in filmmaking should not be underestimated</p>	
Keywords	film industry, film directing, production, pre-production, post-production, group dynamics, auteur theory

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Ohjaajan roolit elokuvatuotannoissa	3
3	Esituotanto	5
3.1	Käsikirjoitus	5
3.2	Kuvallisen estetiikan määrittäminen	7
3.3	Storyboard - kuvakäsikirjoitus	9
3.4	Lavastus ja puvustus	11
3.5	Vfx - visuaaliset tehosteet esituotannossa	13
4	Kuvaukset	15
4.1	Ohjaajan rooli	15
4.2	Työryhmän rooli	16
4.3	Avoimuus	17
4.4	Kommunikaatio	18
4.5	Auktoriteetti	20
4.6	Tunnelma	21
4.7	Havainnointia	21
5	Jälkituotanto	22
5.1	Leikkaus	22
5.2	Äänisuunnittelu	26
6	Lopuksi	29
	Lähteet	32
	Liitteet	
	Liite 1. Muistikirja käsikirjoituslukua varten	
	Liite 2. Ote kuvalistasta	
	Liite 3. Ote kuvakäsikirjoituksesta	
	Liite 4. Vfx-kuvien luonnoskuvia	

1 Johdanto

Aloitin opinnäytetyöelokuvani työstämisen elokuussa 2014. Kyseessä oli käsikirjoitus, jonka käsikirjoittajaopiskelija Santeri Mäkinen oli työstänyt valmiiksi noin vuotta aiemmin. Käsikirjoituksen nimi oli *Olkinainen* ja elokuvan lajityyppi kauhu. Valmis elokuva on tämän monimuotoisen opinnäytetyön teososa.

Lähdin tekemään kyseistä elokuvaa, koska lukiessani käsikirjoitusta löysin siihen mielestäni tuoreen näkökulman ja kykenin samaistumaan sen hahmoihin. En ole erityisemmin ollut kauhuelokuvan ystävä teinivuosieni jälkeen, ja se oli yksi merkittävimpiä syitä, miksi päätin ryhtyä tekemään Olkinaista: koska en ollut mieltynyt genren konventioihin, ajattelin tuloksena olevan varmasti erilainen genre-elokuva. Puhtaan kauhun sijaan ajattelin jotakin, jota voisi kutsua nimellä ”kauhudraama”. En tiedä, onko sellaista käsitettä edes olemassa tai voiko lopullista elokuvaa sellaiseksi kutsua.

Olkinainen on nimittäin nyt eri elokuva, kuin mikä siitä oli syntymässä silloin elokuussa 2014. Se lähti elämään, kasvamaan ja kehittymään. Se kärsi vakavia vammoja, joista se joskus saatiin toipumaan, joskus ei. Mutta se on nyt eri elokuva, sillä elokuvaa ei voi tehdä valmiiksi paperilla, eikä huolellakaan tehdyn ennakkosuunnittelun avulla voida enustaa kaikkea, mitä kuvauksissa tulee tapahtumaan. Koska ohjaamiseen ei ole olemassa sääntökirjaa, ainoa vaihtoehto on elää hetkessä ja reagoida sen pohjalta, mikä juuri sillä hetkellä tuntuu oikealta. Eikä kukaan koskaan voi kertoa, teitkö oikean vai väärän valinnan. On vain väistämättä eteenpäin kulkeva sarja tapahtumia, joiden lopputuloksena elokuva syntyy.

Ja näihin valintoihin, siihen, että elokuva elää ja kehittyy koko tekoprosessinsa ajan, vaikuttaa suuresti se, että elokuvan tekeminen on aina ryhmätyötä. Ohjaaja ei (yleensä) suoranaisesti näyttele, kuvaa, leikkaa, sävellä, lavasta tai muutenkaan fyysisessä mielessä toteuta elokuvansa osa-alueita. Hänen työnsä on välittää työryhmälle ideansa siitä, kuinka näytellä, kuvata, leikata ja niin edelleen.

Eikä prosessin tulisi olla pelkkää ideoiden välittämistä. Kuvaajan tai leikkaajan ei tulisi olla ohjaajalle pelkkä työkalu ideansa toteuttamiseen, vaan idean – vaikkapa kameran liikkeen tai äänitehosteen – tulisi voida muuttua ja kasvaa siirtyessään tekijältä toiselle.

Kyse on vuorovaikutussuhteesta, jossa idealla on mahdollisuus kehittyä paremmaksi, omaperäisemmäksi ja elokuvan teemaa/tyyliä paremmin palvelevaksi.

Millaisia asioita ohjaajan olisi sitten huomioitava, jotta yhteistyöstä saataisiin hyödynnettyä mahdollisimman paljon kaikkien luovaa potentiaalia? Miten ohjaaja voi välittää ideansa työryhmälle ja koota siitä eheän, toimivan elokuvan? Tässä opinnäytetyössä pyrin avaamaan näitä kysymyksiä tarkastelemalla oman ohjaustyöni vaiheita Olkinaisen tuotannossa, sekä vertailukohtaa lähdekirjallisuudesta hakien. Lisäksi pohdin sitä, kuinka suuri merkitys oikeanlaisen työryhmän valitsemisella voi olla lopullisen elokuvan synnyssä. Käyn läpi elokuvantekoprosessin jaettuna kolmeen työvaiheeseen: esituotanto (pre-production), kuvaukset (production) ja jälkituotanto (post-production).

Käsittelen ohjaajaa henkilönä, joka määrittelee elokuvan taiteelliset ja kerronnalliset elementit. Sellaiseksi luen myös itseni ohjatessani lyhytelokuvaa Olkinainen. Pyrin keskittymään ensisijaisesti luovan työn toteuttamiseen ja siihen vaikuttavien tekijöiden pohdintaan, enkä elokuvatuotannon tuotannollisiin tai logistisiin osa-alueisiin. En myöskään aio käsitellä tässä tekstissä ohjaajan ja näyttelijöiden välistä työskentelyä, sillä koen sen olevan aihepiiriltään liian laaja ja ainutlaatuinen käsiteltäväksi tuotannon kaikkien muiden osa-alueiden rinnalla.

Haluan vielä korostaa kahta tekijää, jotka erottavat Olkinaisen tuotannon ammattituotannoista, joiden tekijöihin ja tuotantoihin viitataan tässä tekstissä: raha ja kokemus ja niiden puute. Suurin osa käyttämästäni lähdekirjallisuudesta käsittelee ammattituotantoja, joiden budjetti on voinut olla tuhansia kertoja suurempi tekemäämme opiskelijaelokuvaan nähden. Tällaisissa tuotannoissa työskentelevät ammattihenkilöt, joilla on runsaasti enemmän kokemusta, varmuutta ja ymmärrystä työtehtävistään. On siis erittäin todennäköistä, että joitakin soveltamiani ryhmänohjausmenetelmiä ei olisi tarpeellista tai mahdollista soveltaa ammattiryhmän kanssa työskenneltäessä ja ne saattaisivat olla enemmän jopa haitaksi, kuin hyödyksi. Pyrin kirjoittaessani nostamaan ammatti- ja opiskelijatuotantojen väliset erot esiin aina tarpeen tullen.

2 Ohjaajan roolit elokuvatuotannoissa

Ohjaajan rooli elokuvan tekoprosessissa on vaihdellut merkittävästi eri aikakausista ja paikoista riippuen. 1930–40-lukujen Hollywoodissa elokuvan ohjaajan tehtävä oli lähinnä huolehtia siitä, että leikkaaja sai tarvitsemansa materiaalin studiojohtajia miellyttävän lopputuloksen kokoamiseen (Lumet 1995, 175–177). Ranskassa 1940–50-luvuilla syntynyt *auteurismin* käsite taas nosti ohjaajan tuotantoprosessin taiteelliseksi päävastuulliseksi: elokuva oli ohjaajan, auteurin tulkinta. Auteuristinen tuotantomalli levisi Ranskasta myös muualle Eurooppaan ja uuden aallon Yhdysvaltoihin 1950–60-lukujen taitteessa. Silti nykyäänkin on hyvin tyypillistä, että mitä enemmän rahaa elokuvatuotannossa on kiinni, sitä suuremmin sen rahoittajat vaikuttavat lopulliseen elokuvaan. (Pramagorie 2011, 366–373, 382–390.)

Elokuvateoreetikko Peter Von Bagh kiteyttää ohjaajan roolin elokuvanteossa seuraavasti:

Miksi sitten juuri ohjaajat? Eikö elokuva olekin ryhmätyötä? Tietysti on – ja jos sanon tämän painokkaasti tässä, toivon ettei minun tarvitse toistella asiaa. Tiedämme paljon tapauksia, joissa elokuvan tuottaja on ilmeisimmin vastannut lopputuloksesta, ollut sen todellinen *auteur* ('tekijä'); monesti voi auteurina pitää näyttelijää tai kirjoittajaa. Mutta luotettavin tavaramerkki ja kokoava hahmo on ohjaaja. Tämän voi todentaa yksinkertaisesti: katsotaan kaikki ohjaajan teokset, jolloin niiden yhdistävät piirteet ovat luultavasti lukuisammat kuin työryhmän muiden jäsenten eri teoksien väliset yhteiset piirteet. Ohjaaja siis vastaa muita kokonaisemmin hahmotuksesta tai tarkemmin sanottuna *esteettisestä* hahmotuksesta, sillä tuottaja tai tuotannonjohto pitää usein huolta ulkoistenpiirteiden jatkuvuudesta ja samanlaisuudesta. (Bagh 2004, 7.)

Auteurismin yleistymisen mahdollisti ohjaajille vapauden muokata työskentelytapojaan omaa tyyliään paremmin palvelevaksi, ja tapoja harjoittaa elokuvaohjaamista on nykyään yhtä paljon kuin tekijöitäkin. Keinot voivat olla hyvin erilaisia: kirjassaan *Elokuvan tekemisestä* (1995) elokuvaohjaaja Sidney Lumet käsittelee työnsä luonnetta käsikirjoituksen ensimmäisestä lukemisesta valmiin elokuvan levitykseen. Hän korostaa työssään ennakkosuunnittelun merkitystä toistuvasti. Lumet piti huolen, ettei ennen kuvauksia yksikään kivi jäänyt kääntämättä. Lumet on tunnettu muun muassa sellaisista elokuvista kuin *Valamiesten ratkaisu* (12 Angry Men 1957) ja *Hikinen iltapäivä* (Dog Day Afternoon 1975).

Elokvakriitikko Roger Ebertille antamassaan haastattelussa italialaisohjaaja Michelangelo Antonioni kertoo työprosessistaan ohjatesaan elokuvaansa *Blow Up* (1966) seuraavaa:

“Poikkean käsikirjoituksesta jatkuvasti,” hän sanoo. “Saatan kuvata kohtauksia joita en ajatellutkaan kuvaavani; asiat nostavat itsensä esiin kuvauspaikalla, ja me improvisoimme. Yritän olla ajattelematta sitä liikaa. Sitten, leikkaushuoneessa, otan materiaalit käsiini ja alan liittämään sitä yhteen, ja vasta silloin saan idean siitä, mistä siinä on kyse.” (Ebert 1969; suomennos tekijän)

Antonioni maalautti *Blow Upia* varten uudelleen kokonaisia kortteleita – ja jopa puita – saadakseen mielestään oikean värimaailman kuviinsa. Elokuvan budjetti ylittyi niin, että kuvaukset jouduttiin keskeyttämään ja murhamysteeri, jonka ympärille elokuvan juoni rakentuu, jäi kuvaamatta. Tarina oli rakennettava leikkauspöydällä uusiksi ja kriitikot ylisivivät lopputulosta sen abstraktiudesta ja metafysisistä kysymyksistä. (Bondanella 1983, 204.)

Elokvien *Gummo* (1997), *Trash Humpers* (2009) ja *Spring Breakers* (2012), ohjaaja Harmony Korine kertoo omasta ohjaustyylistään seuraavaa:

Tehdessäni *Gummoa*, halusin keksiä kokonaan uuden elokuvan. Halusin tehdä elokuvan, jossa mitään ei ollut tehty mistään muusta syystä, kuin että minä halusin nähdä sen. Halusin tehdä ensimmäisen elokuvan, joka voisi toivottavasti olla näytteillä ostoskeskuksissa, jossa voisit nähdä kuvia ilman mitään muuta oikeutusta, kuin että nämä olivat asioita joita halusin nähdä. (Kelley 2012; suomennos tekijän)

Koska tekotavat riippuvat yleensä siitä, mitä elokuvalla halutaan ilmaista, ja siitä, mikä on tekijän tyyli, voivat kaikki tässä työssä esittämäni työskentelytavat ja tulkinnat olla kontekstista riippuen päteviä tai täysin hyödyttömiä. Käyttämieni viittausten ja oman projektini analysoinnin pohjalta pystyn korkeintaan tarjoamaan erittäin lavean ja suuntaa-antavan tutkielman siitä, mitä elokuvan tekeminen voi ohjaajan näkökulmasta olla. Lopulta jokaisen on löydettävä oma, alati kehittyvä tiensä ohjaajaksi.

3 Esituotanto

3.1 Käsikirjoitus

Sidney Lumet muistuttaa kirjassaan toistuvasti, että yksikään ratkaisu ei ole elokuvan tekemisessä merkityksetön (Lumet 1995, 115). Ennen kuin ideaansa elokuvasta voi siis lähteä jakamaan, on se ymmärrettävä perinpohjaisesti. Jotta voi ymmärtää ratkaisujensa seurauksia, on tehtävä käsikirjoitusanalyysiä ja tulkintaa.

Käsikirjoituksen lukeminen on hyvin subjektiivinen kokemus. Kun käsikirjoituksessa sanotaan jonkin asian olevan sininen, yksi lukija voi nähdä ultramariinia, toinen preussin- ja kolmas indigonsinistä. Mielestäni juuri tästä auteurismissa on, hyvin pelkistettynä, kyse (riippumatta siitä, onko ohjaaja myös käsikirjoittaja vai ei – myös omaa tekstiä on analysoitava ryhdyttäessä ohjaamaan sitä). Ohjaajan tehtävä on päättää, mikä väri on oikea ja miksi.

Ohjaajan tehtävä on ymmärtää ja sitten tulkita (löytää näkökulma) käsikirjoitus niin, että hän voi perustella omat tulkintansa siitä, miltä tarinan tulisi näyttää valkokankaalla. Näiden perusteluiden oikeellisuuden luonteesta voisi kiistellä loputtomiin, mutta mielestäni ne voivat olla mitä tahansa, kunhan ohjaaja kokee pystyvänsä seisomaan sen takana. Paul Verhoeven halusi kääntää Robert A. Heinleinin luoman maailman fasistiseksi dystopiaksi ohjatessaan *Starship Troopersia* (1997), joten hänen tulkintansa käsikirjoituksesta perustui tämän vision toteuttamiseen (Simon 2013). Tehdessään *Gummoa* Harmony Korine oli vakuuttunut, että satunnaisten kohtausten näyttäminen mistään muusta syystä kuin siitä, että hän *halusi näyttää sen siinä* (Kelley 2012), oli oikea tapa rakentaa maailma, jonka hän halusi elokuvassaan näyttää.

Olkinaisen käsikirjoitus kertoo mielestäni pakkomielleisestä tyttöystävästä, joka ei kyennyt päästämään irti rikkinäisestä parisuhteesta ja tekee lopulta itsemurhan. Tämän vuoksi protagonistia Toni kärsii (itsemurhan tehneen tyttöystävän ”henki” piinaa tätä). Halusin kuitenkin tarkastella asiaa toisesta näkökulmasta: tarinassa Toni pettää tyttöystävänsä. Jos korostaisin Tonin petoksen merkitystä tarinassa tyttöystävän pakkomielleisyyden sijaan, niin tyttöystävän henki toimisi metaforana Tonia piinaavalle syyllisyydentunteelle. Näin ollen – tavallaan – syyllinen Tonin kärsimykseen ei olisikaan tyttöystävän kostonhimoinen henki, vaan Toni itse.

Tämä oli siis tulkinta, johon kaikkien ratkaisujeni elokuvaa tehdessäni tuli tähdätä tavalla tai toisella. Jokainen idea tulisi työstää niin, että se muodostuu toimivaksi osaksi tätä isoa, elokuvan kantavaa ideaa.

Työryhmämme oli työmäärään ja aikatauluamme nähden pieni, noin kolmekymmentä henkilöä. Halusin kääntää tämän parhaani mukaan eduksemme rakentamalla mahdollisimman hyvän yhteishengen: halusin kaikkien olevan jotakuinkin yhtä tietoisia siitä, millaista elokuvaa olemme tekemässä jo hyvissä ajoin ennen kuvauksia. Tahdoin antaa kaikille tunteen siitä, että heillä on mahdollisuus vaikuttaa elokuvan lopputulokseen riippumatta siitä, oliko heidät luokiteltu taiteellisesti vastuullisiksi tekijöiksi (HOD – head of department), tai ei. Pidin tällaisten lupauksen antamista tärkeänä innoittajana erityisesti, koska useimmat tekivät työnsä vapaa-ajallaan emmekä voineet maksaa kenellekään palkkaa.

Päästäksemme alkuun kokonaisena ryhmänä, päätin yhdessä tuottajamme kanssa järjestää tuotantokokouksia, joiden taka-ajatuksena oli tutustuttaa ihmiset tekeillä olevaan elokuvaan ja toisiinsa. Ideamme oli, että lukisimme käsikirjoitusta ääneen ja pohtisimme sitä yhdessä ja sen ohessa tutustuisimme toisiimme. Huomasimme tämän kuitenkin nopeasti mahdottomaksi, koska vain harvat ylipäättään saapuivat paikalle. Kyseessä oli useimmille palkaton, omalla ajalla tehtävä projekti, joten he priorisoivat muita asioita näiden tilaisuuksien edelle. Huomasin olevani kehässä, jossa saadakseni ihmiset kokoontumaan motivoitakseni heitä, minun oli motivoitava heitä kokoontumaan.

Halusin aloittaa ryhmän kanssa työskentelyn siitä, että kaikki tuntisivat tarinan, jota olimme tekemässä: mikä on sen pääväite (menneisyys on kohdattava ennen kuin voi jatkaa eteenpäin) ja tematiikka (syyllisyys). Käsikirjoituksen ääneen lukeminen näyttelijäharjoituksissa on yleinen toimintatapa elokuva- ja teatterityöskentelyssä. Kirjassaan *Näyttelijän ohjaaminen* (1996) Elokuvaohjaaja Judith Weston kehottaa ohjaajaa lukemaan käsikirjoitusta myös yksin ääneen käsikirjoitusanalyysiä tehtäessä:

Jos olet rentoutunut ja avoin, voit saada kaksi etua ääneen lukemisesta. Voit saada uusia ideoita – tai uusia kysymyksiä. (Weston 1996, 220.)

Teen molempia, mutta *Olkinaisen* kohdalla tein päätöksen, että luetutan käsikirjoitusta mahdollisimman paljon ääneen kaikkien tekijöiden kanssa. Halusin saada mahdollisimman paljon uusia ideoita ja kysymyksiä. Koska jokainen lukee käsikirjoituksen omasta näkökulmastaan, on todennäköistä että uudet lukijat osaavat kyseenalaistaa asioita, joita en itse olisi löytänyt. Koska ohjaajana olen vastuussa kokonaisuudesta, lukiessani käsikirjoitusta ajatukseni harhailevat jokaisella elokuvanteon osa-alueella (yritän lukea käsikirjoitusta kuvasuunnittelun näkökulmasta ja mieleeni tulee yhtäkkiä äänisuunnittelullisia ideoita), mutta on todennäköistä että esimerkiksi kuvaaja keskittyy lukiessaan tarkastelemaan käsikirjoitusta ennen kaikkea kuvasuunnittelun näkökulmasta, sillä hänellä ei ole velvollisuuksia sen ulkopuolella. Jotta yksikään lukiessani mieleen tullut idea ei jäisi käsittelemättä, teen käsikirjoituksesta aina muistikirjan, johon voin merkitä mieleeni tulleita ideoita osa-alueittain ja palata niihin helposti sopivalla hetkellä. (Ks. liite 1)

3.2 Kuvallisen estetiikan määrittäminen

Siitä hetkestä jolloin käsikirjoitus on olemassa ja työ alkaa, ohjaajan tulee ponnistella saadaakseen jokainen kuva ja otos toimimaan. Yhteistyöllä ei tarkoiteta tämän velvollisuuden jättämistä muille. Kuvaajat ja leikkaajat tekevät parhaat työnsä ohjaajan myötävaikuttaessa ja asettaessa suunnitelmille korkeat tavoitteet. (Katz 1991, 6; suomennos tekijän)

Kun aloitan kuvasuunnittelun kuvaajan kanssa, mielessäni on yleensä paljon erilaisia kuvakulmia, rajauksia tai kameran liikkeitä, joita olen suunnitellut käytettäväksi elokuvassa. Tällaisia ideoita tulee väistämättä jo ensimmäisestä käsikirjoituksen lukemisesta lähtien, ja pyrin aina laittamaan ne muistiin. Mutta suurin osa näistä on vain ehdotuksia. En halua rajoittaa kuvaajan luovaa potentiaalia asettamalla hänelle velvoitteita käyttää minun suunnittelemani kuvia – ellei näillä kuvilla ole mielestäni tärkeää symbolista tai tarinallista merkitystä. Mutta lähtökohtaisesti pyrin kertomaan tarinaa, kokonaiskuvaa, enkä niinkään tekemään kuvasuunnitelmaa itse. Minun tehtäväni on kertoa näkemykseni tarinasta kuvaajalle ja saada se heräämään eloon hänen mielessään. Kuvaaja suunnittelee kuvat tarinaamme, hänen tulkintaansa minun tulkinnastani, ilmentäviksi. Ja jos jokin ei tunnu täsmäävän, pyrin korjaamaan hänen suuntaansa. Mutta vasta sitten olemme löytäneet uuden, oikean suunnan, kun molemmat meistä ymmärtävät, miksi kuljemme sitä kohti.

Yksi tärkeimmistä asioista kuvasuunnittelua tehtäessä on pelkistäminen. Pidän oletusarvona sitä, että elokuvassa näytetään kuva siitä syystä, että joku on sen halunnut näyttää. Hän on siis halunnut sanoa kuvalla jotakin. Ja kuten vanha sanonta kuuluu: kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Yksi kuva voi välittää valtavan paljon informaatiota lyhyessä ajassa. Siinä voi olla merkityksiä ja symboliikkaa, jotka eri katsojat tulkitsevat eri tavoin. On siis todella tärkeää, että tiedämme mitä kuvia näytämme ja missä järjestyksessä, jotta emme johdattaisi katsojaa harhaan.

Käsikirjoitusanalyysin pohjalta selvitämme ensin kuvaajan kanssa koko elokuvan teemat, sitten jokaisen kohtauksen, toiminnan ja repliikin merkityksen tarinassa. Sitten etsimme jokaisesta kohtauksesta avainkuvat. Avainkuvalla tarkoitan kohtauksen keskeisten ajatusten kuvallisia vastineita, jotka yleensä löydetään käsikirjoituksen parentheseista tai repliikeistä. Avainkuva kiteyttää katsojalle sen juonenkuljetuksellisen tai teemaattisen ajatuksen, jota kohtauksessa yritetään välittää. Lyhyissä kohtauksissa tällaisia kuvia on yleensä yksi, mutta kohtauksissa jotka ovat sivun mittaisia tai pidempiä, niitä on yleensä kolme.

Avainkuvien hahmottaminen kuvaajan kanssa on tärkeä vaihe samalle lähtöviivalle kuvaajan kanssa pääsemisessä, vaikka harvemmin voisin sanoa sitä idean välittämiseksi kuin käsikirjoitusanalyysiksi: lopulta avainkuvaksi päättyy yleensä se toiminnan kuvaus tai repliikki, johon käsikirjoittaja on enemmän tai vähemmän tietoisesti ladannut eniten painoarvoa. Jos käsikirjoittajan ideasta avainkuvia etsiessään harhautuu (tai tulkitseen ne väärin), koko kohtauksen painotus kuvakerronnassa voi muuttua ja johtaa katsojan harhaan. Toisinaan ideasta poikkeaminen voi olla hyväkin asia ja sitä voi käyttää yllättääkseen katsojan, tai ottaakseen kantaa tarinan tapahtumiin. Tällöin kyse on ohjaajan tulkinnasta.

Kun olimme puineet *Olkinaisen* käsikirjoituksen kuvaajan kanssa läpi ja löytäneet vastaukset kysymyksiin elokuvan teemoista ja tunnelmasta, henkilöhahmojen merkityksestä tarinassa ja jokaisen kohtauksen merkityksestä, aloimme määrittämään sitä, millaiset kuvalliset ratkaisut voisivat tukea löytämiämme vastauksia. Olimme molemmat tietysti miettineet niitä myös etukäteen, ja olin kerännyt referenssimateriaalia, jolla pyrin täsmen-tämään ideoitani siitä, miltä elokuvan tulisi näyttää. Katsoimme materiaalit ja keskustelimme niistä ja niiden suhteesta kuvaajan omiin näkemyksiin. Sitten aloimme sovittamaan näkemyksiämme yhteen.

Visuaalinen referenssimateriaali on varmasti yksi tehokkaimpia keinoja idean välittämiseen elokuvanteossa. Yksi valokuva tai maalaus voi parhaimmillaan kiteyttää koko elokuvaan halutun tunnelman.

Keräsin Olkinaista varten paljon erilaisia referenssikuvia. Niitä oli kaikenlaisia: ruutukaappauksia elokuvista, valokuvia, maalauksia. Yritin ilmentää niillä elokuvan tunnetiloja, valaistustyyliä ja kuvakokoja joita halusin käyttää. Keräsin myös paljon referenssikuvia, jotka olivat täysin päinvastaisia kuin hakemamme tyyli: tällaiselta elokuva ei ainaakaan saa näyttää. Ne toimivat hyvin, sillä puitteet huomioon ottaen lopullinen elokuva on väreiltään ja valoltaan ideani mukaiset.

Joskus referenssimateriaaleista koostetaan niin sanottu *Mood board* eli eräänlainen kollaasi, jolla pyritään maalailemaan elokuvan tunnelmaa ja visuaalista tyyliä. Mood boardit voivat olla erittäin tehokkaita työkaluja esimerkiksi kun elokuvalla etsitään rahoittajia, ja elokuvan konsepti on esiteltävä suurelle yleisölle lyhyessä ajassa (Wikipedia 2015a).

Olkinaista tehdessämme päätin näyttää kuvaajalle ja lavastajalle viitteenä myös pari elokuvaa: Nicolas Roegin *Kauhunkierre* (Don't Look Now 1973) ja Jennifer Kentin *The Babadook* (2014). Kauhunkierteestä sanoin haluavani tunnelmaa ja yllättävyyttä, The Babadookista visuaalista ilmettä. Toivon etten olisi tehnyt tätä. Minulle jäi vaikutelma, että toiset elokuvat voivat olla referensseinä liian dominoivia: ne lakkaavat olemasta inspiraation lähteitä ja muuttuvat vertailukohdiksi, jolloin tekijä helposti tajuamattaan voi alkaa toteuttamaan jonkun toisen jo tehtyä työtä. Kaikenlaisen viitteellisemmän, abstraktimman materiaalin havaitsin sen sijaan olleen eduksi: värien, valojen, äänten, piirustusten. Asioiden, jotka olivat lähempänä luonnoksia, kuin valmiita teoksia. Ne jättivät tekijöille paljon enemmän tilaa kokeilla ja käyttää omaa mielikuvitustaan. Tekijöiden niistä ammentaessa pääpaino oli idean löytämisessä välittämisen sijaan.

3.3 Storyboard - kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitukset palvelevat kahta käyttötarkoitusta: Ensiksi, ne mahdollistavat elokuvantekijän visualisoida ideansa ennakkoon ja jalostaa niitä samoin, kuin käsikirjoittaja kehittää ideoitaan peräkkäisten käsikirjoitusversioiden kautta; toiseksi ne ovat selkeäkielisin tapa välittää ideoita koko tuotantotiimille. (Katz 1991, 24; suomennos tekijän)

Kuvakäsikirjoituksen avulla pystyy hahmottamaan paljon siitä, kuinka lopullinen elokuva tulee toimimaan leikkauspöydällä. Alfred Hitchcock piti niitä niin suuressa arvossa, että hänellä oli tapana sanoa elokuviensa olleen jo tehtyjä, ennen kuin kuvaaja tai leikkaaja koski pätkäänkään filmiä (Katz 1991, 23). Jos kuvakäsikirjoituksen työstämiseen varaa tarpeeksi aikaa, sen avulla voi välittää paljon tietoa helposti ja nopeasti esimerkiksi elokuvan valaistuksen tai värien toimivuudesta, tai piirustustekniikoita hyödyntämällä voi jäljitellä kohtaukseen haettua liike-energiaa.

Pyrin yleensä piirtämään kuvakäsikirjoitusta niin paljon kuin mahdollista, mutta Olkinaisen kuvia suunnitellessamme meillä oli käytössä hyvin vähän aikaa. Kuvauspaikkamme varmistui vasta noin kaksi viikkoa ennen kuvauksia, ja kuvasuunnittelua on lähes mahdoton tehdä ilman tietoja tilan ominaisuuksista. Tämän vuoksi kuvaajalla ei ollut aikaa tehdä suunnitelmasta muita dokumentteja kuin kuvalistat ja kamerakartat (Ks. liite 2). Käytössämme ei myöskään ollut erillistä storyboard-artistia – työryhmän jäsentä, jonka käyttäminen suomalaisissa tuotannoissa on verrattain harvinaista mutta normaali käytäntö elokuvateollisuudessa mm. Yhdysvalloissa (Tikanoja 2015 10.).

Piirsinkin kuitenkin viitteellisen kuvakäsikirjoituksen koko elokuvasta koostaessamme lopullisia kuvalistoja. Tein sen pystyäkseni hahmottamaan kokonaiskuvaa itse tarkemmin. (LIITE 5) Muistan tunteen, joka minulla oli palaverin päätyttyä. Tunsin nähneeni elokuvan ensimmäistä kertaa. Tiesin, miltä se suunnilleen tulisi näyttämään. Ja se on syy, miksi pyrin piirtämään elokuvaa suunnitellessani mahdollisimman paljon: silloin pyrin sovittamaan näkemyksiämme ja välittämään ideoitamme, en ainoastaan toisille, vaan myös itselleni. Kyse on löytämisestä, siitä että lasken kynän paperille ja annan sen viedä. Ja kun niin tekee, voi löytää myös kokonaan uusia ideoita: Olkinaisen alkuperäisessä käsikirjoituksessa on unikohtaus, joka sijoittuu kesäiseen heinäpeltoon. Kuvasimme helmikuussa, joten kohtausta oli tuotannollisista syistä muutettava. Unikohtaus nykyisessä muodossaan, makuuhuoneeseen sijoitettuna, sai ideansa elokuvan alkukohtauksen luonnoksesta, jossa Tonin tyttöystävä hirttäytyy makuuhuoneeseensa.

Jotkut tekevät kuvakäsikirjoitukset niihin kehitetyillä tietokoneohjelmistoilla, jotka tarjoavat usein valmiin hahmogallerian liikkeineen ja toimintoineen, ja jonka avulla kuvat voidaan suunnitella linssikokoja, etäisyyksiä ja valaistusta myöten niin tarkasti, ettei kuvauspaikalle mentäessä minkään tarvitse jäädä epäselväksi. Tämä säästää aikaa, joka elokuvatuotannoissa tarkoittaa yleensä suuria summia rahaa. Mutta mielestäni liian tarkkojen ”käyttöohjeiden” tekeminen kuvauksiin voi olla jopa haitallista. Kuvauksissa ei tulisi

pyrkiä vain ennakkosuunnittelun toteuttamiseen, vaan sen tehtävänä tulisi toimia pohjana ja turvaverkkona kuvauksissa työskentelyyn.

3.4 Lavastus ja puvustus

Kun luodaan elokuvan tyyli eli se, miltä elokuva näyttää, kameran ohella tärkeintä on lavastus- ja pukusuunnittelu. (Lumet 1995, 115).

Lavastuksen, puvustuksen ja maskeerauksen avulla voidaan luoda tunnelmaa, kertoa tarinaa, ottaa kantaa tai esitellä tilaa ja aikaa. Niillä voidaan syventää roolihenkilöitä tai ilmentää heidän tunteitaan ja ajatuksiaan. Ne auttavat näyttelijää eläytymään ja tekevät tilasta todentuntuisen. Yhdessä kuvan kanssa ne muodostavat elokuvan visuaalisen tyylin.

Kuten kuvasuunnittelunkin, lavastuksen ja puvustuksen suunnittelun on lähdettävä käsikirjoituksen ja tarinan ymmärtämisestä. *Olkinaisen* kuvasuunnittelussa päätimme olla käyttämättä point-of-view- eli näkökulmakuvia (kamera näyttää sen, mitä roolihenkilön silmät näkevät; käytimme tällaisia kuitenkin elokuvan unikohtauksessa), koska koko elokuva olisi ikään kuin päähenkilön, Tonin, näkökulma. Katsojan näkemä maailma olisi hyvin subjektiivinen. Tonia ympäröivän tilan tulisi siis ilmentää hänen tunnetilojaan ja näkemystä elokuvan tapahtumista.

Kirjoitin jokaiselle roolihenkilölle taustatarinan ja hahmoanalyysin tekijöistä, jotka olivat johtaneet heidät tilanteeseen, jossa he ovat elokuvaan tullessaan. Jaoin tekstit lavastuspuvustus- ja maskeerausosastoille ja tietysti näyttelijöille. Sitten annoin lisää referenssimateriaalia: valokuvia ja kuvakaappauksia elokuvista. Pyrimme määrittämään, miten päähenkilön elämä on muuttunut takama-aikajaksosta nykyhetkeen tultaessa? Tässä kohtauksessa päähenkilö on masentunut, tässä ahdistunut, tässä kauhuissaan. Miten se voisi ilmetä ympäröivässä tilassa? Entä miten ympäröivä tila ilmentää henkilöitä? Tarinassamme kaksi sen neljästä roolihenkilöstä asuu tai on asunut talossa, johon elokuva sijoittuu, joten oli tärkeää löytää yhteys lavasteiden ja roolihenkilöiden välillä. Tosielämässä teemme paljon johtopäätöksiä ihmisistä heidän elinympäristönsä ja pukeutumisansa perusteella. Niin teemme myös elokuvissa, joten miten elokuvamme hahmojen tulisi pukeutua? Vastaukset löytyvät analysoimalla käsikirjoitusta ja omaa tulkintaa.

Kuvauspaikka on erinomainen paikka välittää ideoita työryhmälle. David Lynch sanoo tuntevan joskus olevansa ”idean sisällä” mennessään lavasteisiin tai kuvauspaikalle (Lynch 2006, 82). Siellä tekijöiden on helppoa sukeltaa teoksen maailmaan ja tarkastella asioita elokuvan maailman näkökulmasta. Havainnollistaminen on helppoa konkreettisin esimerkein: voin näytellä itse tai ottaa kuvitteellisen kameran käteeni ja liikuttaa sitä.

Vietin mahdollisimman paljon aikaa kuvauspaikallamme ennen Olkinaisen kuvausten alkamista. Kuvauksissa työskentely vaatii jakamattoman huomioni, joten silloin ei enää ole aikaa asettua ja tutustua ympäristöön, ja jos en ole etukäteen tutustunut settiin, moni hyvä idea saattaa jäädä käyttämättä. On mahdollista, etten välttämättä pysty sulauttamaan näyttelijöiden työtä lavastukseen, koska harjoitukset on pidetty lavasteiden sijaan tyhjässä salissa, tai etten ymmärrä hyödyntää hienoja ja oleellisia yksityiskohtia joilla lavastaja on rikastuttanut kuvauspaikkaa.

Tehdessään elokuvaa *Hikinen iltapäivä*, Sidney Lumet kielsi lavastus- ja pukusuunnittelijoita neuvottelemasta työstään keskenään. Hän halusi luoda elokuvaansa visuaalisen ilmeen, joka henki sattumanvaraisuutta, lisätäkseen elokuvan tapahtumien todentuntuisuutta (Lumet 1995, 120). Tanskalaisen Dogma-elokuvan luonteeseen taas kuulu, että kuvausympäristöä ei manipuloida lainkaan elokuvan ”puhtauden” ylläpitämiseksi (Wikipedia, 2015b) Sattumanvaraisuus voi toki tehdä joistakin elokuvista todentuntuisempia ja olla esimerkiksi sen vuoksi tavoiteltavaa, mutta lavastuksen ja puvustuksen tarjoamia mahdollisuuksia hyödyntämällä elokuvaan voi luoda ainutlaatuista tunnelmaa ja monitahoisuutta. Stanley Kubrickin *Hohdon* (The Shining 1980) *production designiä* (amerikkalaisessa tuotantomallissa käytetty nimike elokuvan lavastuksesta ja puvustuksesta) pidetään niin kompleksisena, että sen mahdollisista piiloviesteistä ja symboliikasta on koostettu oma dokumenttielokuvansa: *Huone 237* (Room 237 2012).

Yleisesti katsotaan eduksi, mitä enemmän kuvaaja, lavastaja ja puvustaja (ja tietysti ohjaaja) pystyvät hallitsemaan elokuvan visuaalista ilmettä. Kommunikaation merkitys osastojen välillä on silloin tärkeää: loppujen lopuksi olemme toteuttamassa yhtä suurta ideaa, emmekä useita pieniä. Elokuvan täytyy toimia kokonaisuutena, eikä ainoastaan osa-alueittain.

Suomen tunnetuimpiin elokuvalavastajiin kuuluneen Ensio Suomisen mukaan tärkeintä lavastamisessa on tavoitteellisen kokonaisvision hallinta, josta työ lähtee elämään omaa elämäänsä (Kuisma 2005, 8).

Eräässä Olkinaisen lavastuspalaverissa pohdimme pitkään lavastajan kanssa, millaiset verhot Tonin olohuoneessa tulisi olla. Päädyimme käyttämään valkoista harsomaista kangasta, jonka lävitse valo voisi siivilöityä kauniin utuisesti ja joka voisi tuoda mieleen Tonia vainoavan haamun, Olkinaisen, valkoisen mekon ja hunnun. Lavastaja kiinnitti verhot ikkunoihin, ja ne näyttivät hyviltä, kunnes kuvaaja tuli paikalle ja sanoi, että ne olisi vaihdettava: hän oli tehnyt juuri puvustajan kanssa kameratestejä, ja Olkinaisen huntun käytettyä harsokangasta – joka muistutti paljon valitsemiemme verhojen materiaalia – ei yksinkertaisesti voinut käyttää. Kangas piirtyi kameran kennolle terävänä ja sahalaitaisena, täysin päinvastaisena kuin miltä se luonnossa näytti. Syitä tähän voin vain arvailla, mutta olisimme säästäneet aikaa (ja rahaa), jos olisin pyytänyt lavastajaa käyttämään sitä kuvatesteihin osallistumiseen.

Olkinaista suunnitellessamme päädyin pitämään suunnittelupalaverit osastojen kanssa enimmäkseen yksitellen. En täysin ymmärtänyt, kuinka suuri merkitys välittömällä kommunikaatiolla osastojen välillä voisi olla, ja ajattelin, että tuhlaan kuvaajan tai puvustajan muutenkin vähiin käyvää työaikaa, jos vaadin heitä osallistumaan jokaiseen lavastuspalaveriin ja niin edelleen. Halusin työskennellä yksilöiden kanssa ja edetä systemaattisesti osa-alue kerrallaan, sillä ne muodostaisivat yhteneväisen kokonaisuuden minun kauttani. Ajattelin, että minulla on kokonaiskuva mielessäni ja se riittäisi, mutta nyt koen tämän olleen virhe. Työtapani johti kuvauspaikalla yhteyskatkoksiin tekijöiden välillä, ja kallisarvoista aikaa kului hukkaan. Lisäksi elokuvan eri osa-alueet eivät lopullisessa teoksessa kommunikoi keskenään aina parhaalla mahdollisella tavalla.

Kelvollisesta kuvakäsikirjoituksesta olisi ollut tässäkin suuri apu: sen avulla esimerkiksi lavastaja olisi pystynyt määrittämään helpommin, mihin kohtiin kuvauspaikalla ja miten lavastukseen kannattaisi panostaa eniten.

3.5 Vfx - visuaaliset tehosteet esituotannossa

Elokuvan tekemisessä visuaaliset tehosteet (lyhennetty VFX) ovat prosesseja, joissa kuvaa on luotu ja/tai manipuloitu kuvaustilanteen ulkopuolella. Visuaaliset tehosteet pitävät sisällään keinotekoisesti luodun ja kuvatun materiaalin yhteensulauttamisen realistisen lopputuloksen saamiseksi tilanteissa, joiden toteuttaminen kuvaustilanteessa olisi vaarallista, kallista, epäkäytännöllistä tai yksinkertaisesti mahdotonta. (Wikipedia 2005c; suomennos tekijän.)

Vaikka VFX-efektointia pidetään yleisesti osana elokuvan post-production- eli jälkituotantovaihetta, on sen suunnittelu syytä aloittaa jo esituotannon aikana. Jotta efektikuva istuisi luontevasti elokuvaan, on se otettava huomioon elokuvan kuvauksessa, valaistuksessa ja lavastuksessa. Tikanojalle antamassaan haastattelussa vfx-suunnittelija Tuomo Hintikka sanoo aloittavansa suunnittelun mielellään jo käsikirjoituksen pohjalta ja pyrkivänsä olemaan myös kuvauspaikalla valvomassa toteutusta (Tikanoja 2015 14).

Olkinaisen tuotannossa vfx-tiimimme oli luokallinen opiskelijoita Metropolian 3d-animoinnin ja visualisoinnin linjalta, jotka tekivät elokuvan efektikuvat osana kurssiohjelmaansa. Heidä johti VFX-supervisorina (visuaalisen tehosteryhmän taiteellinen vastaava) opin- näytetyötään elokuvamme parissa tekevä neljännen vuoden opiskelija samasta koulusta.

Sain nopeasti huomata, etten voinut tehdä juuri minkäänlaisia suunnitelmia efektointeista konsultoimatta vfx-tiimiämme. Alaan liittyy niin paljon teknisiä ja logistisia tekijöitä, etten kyennyt määrittämään, mikä oli toteutettavissamme ja mikä ei. Monet minun ymmärrykseni mukaan helposti toteutettavat efektit osoittautuivat monimutkaisiksi ja aikaa vieviksi, toiset, joiden luulin olevan liian haasteellisia, taas yllättävän helposti tehtäviksi. Suurimman osan palavereistamme käytin kyselemällä, mitä voisimme tehdä ja mitä emme. Ja sen pohjalta piirsin luonnokset elokuvan efektikuviin. Pyrin sisällyttämään niihin mahdollisimman paljon viitteitä kohtausten tunnelmasta ja hahmojen emootioista, jotta vfx-tiimi ymmärtäisi, mitä haemme efektikuviin niiden teknisen toteutuksen lisäksi. (LIITE 6)

Motivoidakseni tiimiä (joka jälleen teki työnsä palkatta) järjestin tilaisuuden, jossa esittelin heille elokuvamme ja itseni. Pyrin kertomaan heille, kuinka tärkeä rooli heillä oli elokuvan onnistumisen kannalta, ja innostamaan heitä puhumalla mahdollisuuksista olla osana elokuvan taiteellista toteutusta. Sain kuitenkin nopeasti huomata puhuvani todennäköisesti turhaan. Esiintymiseni ei aiheuttanut minkäänlaista reaktiota tiimissä, enkä voinut tulkita tämän muuna, kuin kiinnostuksen puutteena.

Ongelman ydin lienee ollut siinä, että vfx-tiimi ei missään tuotannon vaiheessa oikeastaan ollut osa tuotantoamme, vaan joukko kurssisuoritustaan tekeviä, toisen alan opiskelijoita. Heidän alansa on videopeli- ja 3d-mallinnuspainotteinen, eikä heillä ilmeisesti ollut erityistä intohimoa ymmärtää tehostekuvien tekemisen suhdetta elokuvan muihin

osa-alueisiin. Yrityksistäni huolimatta en saanut tiimiin mainitsemisen arvoista yhteyttä myöskään jälkituotantovaiheessa, kun efektikuvat rakennettiin, joten jätän sen käsittelemisen ainoastaan tähän lukuun. Efektikuvat toteutettiin tekemieni kuvaluonnosten pohjalta ja ne täyttivät tehtävänsä elokuvan kerronnassa, mutta niiden eroavaisuutta elokuvan muihin visuaalisiin osatekijöihin olisi kenties voitu pienentää, jos vfx-tiimi olisi ollut kiinnostunut elokuvakerronnan ominaispiirteistä.

4 Kuvaukset

4.1 Ohjaajan rooli

Olkinaisen ensimmäinen kuvauspäivä oli ollut mielessäni vuoroin innostuksen, vuoroin pelon sekaisina tunteina siitä päivästä lähtien, kun päätin ryhtyä toteuttamaan kyseistä elokuvaa. Olimme käyneet kaiken etukäteen lävitse niin tarkkaan kuin mahdollista: kuvat, lavastuksen, puvustuksen, valaisun. Olimme budjetoineet ja aikatauluttaneet kaiken. Jokainen mahdollinen muuttuja oli pyritty ottamaan huomioon. Mutta totuus on, ettei kaikkeen voi varautua etukäteen, ja tämän vuoksi – halusi sitä tai ei – kuvaustilanne on aina luova prosessi. Silloin idea herätetään henkiin ja kerätään talteen.

Sidney Lumet ja Alfred Hitchcock ovat tunnettuja tavastaan noudattaa ennakkosuunnittelun määrittämää tietä kuvauksissaan mahdollisimman tarkasti (Lumet 1995, 126, Katz 1991, 24.) Heille kuvaukset merkitsivät ennen kaikkea (en viittaa tässä heidän tapaansa ohjata näyttelijöitä) ikään kuin esituotantovaiheen toteuttamista. David Lynch taas puhuu intuitionsa noudattamisesta tärkeänä osana työskentelyään kuvauksissa. Hän saattaa tehdä kuvausten aikanakin suuria muutoksia käsikirjoitukseen tai tarttua itse kameraan ja laittaa kohtauksen kuvakerronnan uusiksi. (Lynch 2006, 129-136.) Kuvatessaan *Hoh-toa* (The Shining, 1980) Stanley Kubrick saattoi kirjoittaa seuraavana päivänä kuvattavat kohtaukset vasta niitä edeltävänä iltana (Making 'The Shining 1980). Michelangelo Antonioni taas sanoo pyrkineensä saavuttamaan "neitseellisen tilan" aina ennen kuvauspaikalle saapumista, jotta hän olisi mahdollisimman avoin kaikille uusille ideoille, joita päivän aikana saattoi ilmaantua. (Ebert 1969).

On ohjaajan työskentelytapa millainen hyvänsä, mielestäni häneltä vaaditaan kuvauspaikalla ennen kaikkea yhtä asiaa: hänen on tiedettävä mitä hän haluaa. Vaikka ohjaaja

olisi valmis päästämään irti kaikista etukäteen tehdyistä suunnitelmista, hänen teoillaan on oltava suunta. Kuvauksissa tärkeintä on se, että jokainen tehty päätös tukee sitä ideaa, näkökulmaa, joka ohjaajalla on elokuvasta.

4.2 Työryhmän rooli

Luovuudella ja kehityksellä on aina ehtonsa. Ryhmätilannetta ympäröivä fyysinen ja sosiaalinen maailma sekä mahdollistaa että rajoittaa ryhmän toimintaa. Mahdollisuudet ja rajat löytyvät myös ryhmän sisästä, jäsenistä ja jäsenten luomista suhteista. Erityismerkitys on ryhmän ohjaajalla, sillä hän voi sekä sytyttää että sammuttaa ryhmää. (Niemistö 2004, 9.)

Lähtiessäni kuvaamaan Olkinaista pyrin irrottautumaan kaikista esituotantovaiheen aikana tehdyistä, lukemattomista suunnitelmista. Halusin palata takaisin alkuun, pelkkään ideaan, ja nyt kuvatessani elokuvaa nähdä sen uusin silmin. Kulkisimme tietysti aikataulun ja kuvasuunnitelman mukaan, mutta minun tehtäväni oli tarkkailla, johdattaisiko se meidät oikeaan suuntaan. Ja jos ei johdattaisi, tehtäväni olisi korjata reittimme.

Ajattelin, että ensimmäinen asia, jota tarvitsisin ollakseni kykeneväinen täyttämään tehtäväni, olisi työryhmä, jonka voisin luottaa kulkevan määrittämäämme reittiä ja joka pystyisi luottamaan minuun sanoessani, että nyt meidän on poikettava siltä. Ammattituotannoissa tämä on usein vakio: kuvauspaikalla käyttäytymisen säännöt ovat vakiintuneet, ja palkatut, kokeneemmat työryhmän jäsenet hoitavat omat selkeästi määritellyt vastuualueensa. Elokuvatyön tekemiseen sisältyy vahva hierarkia, jota yleensä noudatetaan kyseenalaistamatta: kaikenlainen epäröinti vie aikaa ja tuotannoissa aika on rahaa. Jos hoidat työsi hitaasti tai sekoitat järjestystä, voit löytää itsesi nopeasti ilman töitä. Mutta me teimme opiskelijatuotantoa, eikä minulla ollut luottamusta herättävää kokeneen ohjaajan statusta.

Olin pyrkinyt rakentamaan luottamusta ja kontaktipintaa ryhmäni kanssa järjestämällä ryhmäytymissessioita, käsikirjoituksen lukemistilaisuuksia. Niitä, joihin suurin osa ei koskaan tullut paikalle. Joten kun ensimmäinen kuvauspäivä oli alkamassa, johdettavanani oli verrattain pieni ryhmä palkatta työskenteleviä opiskelijoita, joista suurimmalla osalla oli vain hatara käsitys siitä, millaista elokuvaa olemme tekemässä. Osa heistä oli myös ensimmäistä kertaa fiktioituotannon kuvauksissa. Apulaisohjaaja, jonka tehtävä kuvauspaikalla on pitää järjestys yllä ja varmistaa, että pysymme aikataulussa, oli samanaikaisesti myös tuottajamme ja osa-aikainen catering-vastaava.

Elokuvatuotannon työntekijät (lukuun ottamatta näyttelijöitä ja avustajia) voidaan yleisesti jakaa kahteen osa-alueeseen: taiteellisesti vastuullisiin tekijöihin ja toteuttaviin tekijöihin. Taiteellisesti vastuulliset vastaavat elokuvan sisällöstä, kuten ohjauksesta, kuvauksesta ja lavastuksesta. Toteuttavat tekijät vastaavat toteutuksesta, kuten lavasterakennuksesta, äänittämisestä ja valaisusta taiteellisesti vastuullisten tekijöiden suunnitelmien mukaisesti (Wikipedia 2015d). Meidän oli rikottava vastuualojen rajoja työryhmän puutteellisen koon vuoksi, mutta ajattelin, että voisin kääntää pienen ryhmämme haitat eduiksi: pieni ja intiimi ryhmä voisi tarjota puitteet yhteisöllisemmälle tekemiselle. Kirjassaan *Elokuvan tekemisestä* Sidney Lumet (1995, 115) kertoo tuotantosunnittelijasta, jonka kanssa työskentely oli erittäin hedelmällistä, koska hän haastoi ohjaajan, pakotti hänet työskentelemään lujemmin ja paremmin. Tämä on mielestäni parasta, mitä kenen tahansa kanssa työskentely voi tarjota. Ja meidän pienen kuvausryhmämme ansiosta voisin haastaa yhä useamman tekijän kanssani dialogiin, joka saisi meidät vaatimaan toisiltamme aina parempaa tulosta. Tahdoin ottaa jokaisen tekijän, jonka suinkin vain pystyin, ja viedä hänet niin syvälle elokuvamme maailmaan kuin mahdollista. Mutta miten sen tekisin?

4.3 Avoimuus

En ikinä unohda ensimmäisiä pitämiäni näyttelijäharjoituksia. Olimme tekemässä ensimmäistä ohjaamaani lyhytelokuvaa, ”suomi-westerniä” nimeltä *Once upon a time in Kälviä*. Rooleihin olimme onnistuneet saamaan kaksi ammattitason näyttelijää: Juha Mujeen ja Janne Hyytiäisen. Minä en ollut koskaan ohjannut yhtäkään näyttelijää. Tietoni perustui yhteen kahden viikon pituiseen Näyttelijänohjaus-kurssiin ja Judith Westonin *Näyttelijän ohjaaminen* (2011) – kirjaan, jonka neuvot olin ottanut ehkä liiankin kirjaimellisesti.

Harjoitukset pidettiin eräänä iltana kouluni tyhjässä luokkahuoneessa, ja olin valmistautunut kaikenlaisin paperein, mitä kirja oli neuvonut harjoituksiin ottamaan: taustatarinoita roolihenkilöistä, analysoitu käsikirjoitus ja lista päämääriä ja toimintaverbejä kullekin hahmolle. Kirjassa sanottiin, että minun tulisi heti kertoa näyttelijöille, kuinka tärkeä tekemämme projekti minulle henkilökohtaisesti olisi saadakseni heidät osallistumaan emotionaalisella tasolla. Sitten heidän tulisi päästä nopeasti näyttelemään, jotta eivät kyllästyisi. Minun pitäisi varioida harjoittelemamme kohtausta mahdollisimman paljon jotta löytäisimme oikean suunnan, ja pitäisi tehdä improvisaatioharjoituksia jotta he puhkeaisivat kukkaan. Kirja antoi minulle näyttelijöistä mielikuvan, että he ovat pomminherkkiä

ja superälykkäitä narsisteja, jotka murskaavat minut ellen osoita heille mahtavaa älykkyytteni ja ainutlaatuisuuttani ohjaajana heti ensi tilassa. Ensikertalaisena en oikein osannut hahmottaa ammatti- ja opiskelijatuotantojen sekä pitkän- ja lyhytelokuvan eroja enkä sitä, ettei Judith Westonin oppeja kenties kannata ottaa aivan kirjaimellisesti.

Olin kauhuissani kohdatessani Juhan ja Jannen. Toinen heistä oli näytellyt jo ennen kuin olin syntynyt, toinen tehnyt isoimman roolityönsä päähenkilönä Aki Kaurismäen elokuvassa. Minä en ollut tehnyt mitään, paitsi käyttänyt koko viikon valmistautuen niihin puoleentoista tuntiin, joihin budjetista riitti harjoituksiamme varten. Istuimme alas ja yritin palauttaa mieleeni strategian, jota olin kerrannut mielessäni päiviä selviytyäkseni tästä tilanteesta. Mitään ei tullut mieleeni. Tunsin odottavat katseet ja painostavan hiljaisuuden niskassani, kun sukelsin turvaa hakien sylissäni olevaan paperipinoon. Koitin kertoa, miksi tämä elokuva oli minulle niin kovin tärkeä, mutta tosiasiaa se ei edes ollut: ohjaaminen, tämä tilanne, oli minulle tärkeää. Mutta sitä en ymmärtänyt sanoa.

Luin muistiinpanojani suoraan paperista niitä itsekään ymmärtämättä, ja suutani kuivasi ja kämmenet olivat hiestä märät ja lopulta ääneni tukahtui kuulumattomiin. Kukaan muu ei ollut vielä sanonut sanaakaan. Jähmetyin täysin. Sitten, hetken kuluttua laskin paperipinon käsistäni ja tietämättä mitä muutakaan tehdä, pyysin anteeksi: en ollut koskaan ollut näin lähellä sitä, mitä halusin eniten tehdä, ja minua jännitti se aivan suunnattomasti.

Siitä lähtien kommunikaatiomme toimi saumattomasti. Näyttelijät kai luottivat siihen, että laittaisin elokuvan egoni edelle ja olin tosissani, Westonin sanoin ”emotionaalisesti läsnä”. Minä puolestani sain luvan olla tietämättä kaikkea ja kysyä apua jos sitä tarvitsin. Silloin ymmärsin, että jos aion pärjätä tässä työssä, minun on oltava ennen kaikkea rehellinen ja avoin.

Ja siihen aion tähdätä kuvauksissa aina, kaikkien kanssa. Vain silloin voin vaatia samaa myös työryhmältäni. Haluan, että ihmiset pystyvät sanomaan minulle suoraan, jos jokin ei heidän mielestään toimi.

4.4 Kommunikaatio

Olkinaisen jokaisena kuvauspäivänä (niitä oli viisi ja yksi studiopäivä viikkoja myöhemmin) pidin puheen ennen töihin ryhtymistä. Ensimmäisenä päivänä kerroin, kuinka paljon vaivaa olimme nähneet päästäksemme tähän saakka. Kerroin käsikirjoitusprosessista,

joka ei ollut osaltani aivan kivuton. Ja kerroin, kuinka tärkeää oli että he kaikki olivat täällä. Mielestäni sen sanominen oli erittäin tärkeää: kenenkään heistä ei olisi tarvinnut olla. Kenellekään ei maksettu palkkaa. Sitten vaadin kaikkia tarttumaan toisiaan käsistä ja hymisemään yhteen ääneen. Näytin luultavasti naurettavalta niin tehdessäni, ja se oli tavallaan tarkoituskin. Halusin, että ihmiset nauravat ja koskettavat toisiaan. Erityisesti ensimmäiseen kuvauspäivään liittyy yleensä paljon stressiä ja epävarmuutta kaikkien vielä hakiessa paikkaansa, ja halusin luoda kevyen, leikkisän ilmapiirin.

Kun teen töitä, haluan että kanssani kulkee onnellinen joukkue. Ryhmällä täytyy olla kyky keskittyä. Miljoonien yksityiskohtien ei saa antaa häiritä, vaan ne pitää kaikki osata unohtaa ja keskittyä yhteen asiaan kerrallaan. (Lynch 2006, 74.)

Seuraavina päivinä puhuin siitä, miten edellispäivä oli sujunut ja millaisiin asioihin meidän pitäisi tänään valmistautua. Jos esimerkiksi kohtauksessa oli alastomuutta, oli näyttelijän avoimuuteen suhtauduttava kunnioituksella: ei turhaa nauramista, ei turhaa oleskelua kuvauspaikalla. Jostain syystä työt sujuivat aina loistavasti, jos kohtauksessa oli alastomuutta ja tämän vuoksi jatkossa taidan pyrkiä sisältämään kuvauksiini sitä mahdollisimman paljon. Viimeisen päivän aamuna tanssin.

Aina puhuessani pidin huolen siitä, että puhuin kaikille ja että kaikki ymmärtäisivät puheen lähtevän minusta itsestäni. Pyrin välttämään esiintymistä (tanssia lukuun ottamatta) ja yritin esittää asiat kuin olisin normaalissa keskustelutilanteessa, enkä kenenkään yläpuolella.

Pidin puheen myös siirtyessämme valmistelevaan uuden kohtauksen kuvaamista. Halusin, että koko työryhmä tietää mitä kohtauksessa tapahtuu, miksi ja miten aiomme kuvata sen.

Ja lopulta ryhmälle puhumisesta tuli luonteva osa työskentelytapaa. Kertomalla jatkuvasti ryhmälle, mitä olemme tekemässä, tavallaan kerroin myös itselleni. Ja jos kadotin sen, mitä olin tekemässä, pystyin sanomaan ”minä en tiedä, tarvitsen aikaa”, ja ryhmä tuli avukseni. Tunsin itseni vapautuneeksi, kun huomasin, ettei minulla ollut mitään salattavaa. Kuvauspaikan täytti innostava avoimuuden ilmapiiri. Meillä oli yhteinen tavoite.

4.5 Auktoriteetti

Kuvaustilanne voi mennä pilalle niin monista eri syistä, että tuntuu ylipäättään olevan ihme, että ne joskus onnistuvatkin. Onko näyttelijä hyvässä vireessä? Entä kuvaaja? Entä istuvatko heidän vireystilansa yhteen, elääkö kamera näyttelijän mukana? Saako kamera assistentti kuvan pysymään tarkkana? Entä jos puomittaja on ajatuksissaan ja antaa mikrofonin tipahtaa kuvaan? Tai lavastusosaston teippiviritys pettää ja tapetit va-lahtavat lattialle kesken otoksen? Voi olla, että ohjaaja antaa merkin väärässä kohdassa ja toinen näyttelijä astuu kuvaan liian aikaisin. Tai sitten ylitse ajaa lentokone ja äänital-lenne on pilalla.

Harvemmin voimme vaikuttaa lentoaikatauluihin, mutta uskon että suuren osan epäon-nistumisista voi välttää, jos ohjaaja pystyy luomaan kuvaushetkeen riittävästi painoarvoa ja latausta. Saamaan jokaisen tekijän keskittymään vain siihen, mikä sillä hetkellä on tärkeää: kuvattavaan kuvaan.

Olkinaisen kuvausten ”avoimuuden ilmapiiriin” suuri miinuspuoli oli se, että ihmisillä oli välillä liiankin hauskaa. Kuvauspaikan täytti lähes jatkuva puheensorina, joka hiljeni vain ottojen ajaksi. Vaadin usein hiljaisuutta ja pyyntöäni myös kunnioitettiin, mutta yleensä ei mennyt kauaakaan kun levottomuus alkoi ottamaan paikkaansa työryhmässä takaisin. Olin saanut ryhmän puolelleni, mutta en välttämättä olemaan läsnä. Ja tämä kostautui näyttelijöiden turhautumisena ja monena epäonnistuneena ottona.

Eräs opettajani kertoi työskennelleensä kerran assistenttina Ingmar Bergmanin kuvauk-sissa. Hän puhui studiossa vallinneesta hiljaisuudesta: kuvauspaikalla ainoastaan oh-jaajalla, kuvaajalla ja näyttelijöillä oli lupa puhua. Muut olivat hiljaa ja tekivät työnsä. Jos joku teki virheen tai häiritsi, hänelle näytettiin saman tien ovea. Opettajani kertoi yleisen ilmapiiriin olevan ahdistunut. Samankaltaisia tarinoita voi lukea muun muassa Kubrickin kuvauksista. Työnteko on ollut kaikkea muuta kuin hauskaa, eikä virheitä ole sallittu. Bergmanin tai Kubrickin asemasta merkittävänä elokuvantekijöinä tuskin tarvitsee kiis-tellä.

Mutta minä en ole Kubrick tai Bergman. Olen opiskelija muiden joukossa, ja teemme opiskelijatyötä. Palkatta. Jos ryhdyn vaatimaan työryhmältäni itsevaltiutta, käännytän sen takuuvarmasti itseäni vastaan ja lopputulos vain huononee. Miten siis olisin voinut varautua levottomuuteen, jonka kuvauspaikalla työryhmässäni kohtasin?

4.6 Tunnelma

Koska kuvasimme kauhuelokuvaa, halusin luoda työympäristöön kauhuelokuvan tunnelman. Sellainen syntyi osittain jo kuvauspaikkamme luontaisten ominaisuuksien avulla: kuvasimme suuressa, vanhassa puutalossa, jonne johti vain valaisematon metsätie. Oli talvi ja pimeä tuli aikaisin. Ikkunoita oli peitettävä valaisun vuoksi, joten luonnonvaloa pääsi päiväisin sisään vain vähän. Alueella oli omituinen taipumus saada puhelinten akut vuotamaan nopeasti tyhjiin.

Yritin soittaa aavemaista musiikkia kuvausten välillä, mutta temppe ei tuntunut toimivan. Musiikki joko hautautui kuvausryhmän äänien alle tai alkoi ärsyttämään valoryhmää, joka sitten lopulta katkaisi stereoistani virrat. Olin saanut idean luettuani Francis Coppolan elokuvan *Keskustelu* (The Conversation 1974) kuvauksista, joissa ohjaajalla oli ollut tapana soittaa elokuvan pianoteemaa kuvauspaikalla. Idea on mielestäni hyvä, sillä musiikki on loistava tunteiden välittäjä, mutta luulen että se olisi vaatinut kiireettömämmän ilmapiirin toimiakseen.

Pyrin aina mukauttamaan ohjaamistapani kuvattavaan kohtaukseen hakemani energian mukaiseksi. Jos kohtaus on herkkä tai surullinen, saatan kuiskia ohjeeni näyttelijöille ja ryhmälle kuin olisin lohduttamassa ihmisjoukkoa joka on hautaamassa omaistaan. Jos halutaan jännittynyttä tunnelmaa, niin saatan tiuskia. Jos kohtauksen pitää olla energinen, huudan ja hakkaan käsiäni yhteen. Sekaannusten välttämiseksi pyrin kanavoimaan tunnetilan yleisesti kaikille, ettei joku luule minun esimerkiksi suuttuneen hänelle henkilökohtaisesti. Mutta omalla olemuksellani uskon pystyväni parhaiten ilmaisemaan ne tunteet, joita kohtaukseen haluan sisällyttää. Tämän kaltainen myötäeläminen voi auttaa myös minua itseäni hahmottamaan, onko kohtaukseen rakentamani tunnelma todellakin oikeanlainen.

4.7 Havainnointia

Joitakin asioita ei yksinkertaisesti voi saavuttaa ohjaajana ensimmäisissä tai toisissa kuvauksissaan. Uskottavuutta ohjaajana ja auktoriteettia voi kartuttaa ainoastaan kokemuksen avulla ja silloinkin sen väärinkäyttö voi johtaa ongelmiin. En usko, että Bergmanille tyypillinen itsevaltius tulee koskaan olemaan osa ohjaustapaani. Se ei kerta kaikkiaan tunnu luontevalta. Mutta silti ohjaajan täytyy pystyä vaatimaan tarvitsemiaan asioita. Tunnen epäonnistuneeni tässä osittain ja luulen, että ongelman ydin on kokemuksen

puutteessa: tavallaan tiesin mitä tarvitsen, mutta en ollut varma voinko vaatia sitä, oliko se ”normaali” vaatimus. Pieni itsekkyyks olisi luultavasti tehnyt hyvää.

Myös tarvittavan ajan merkitystä en voi lakata korostamasta. Meillä oli sitä liian vähän, niin ennakkosuunnittelussa, kuin kuvauksissakin. Suurimmalla osalla työryhmää ei ollut aikaa kiinnittyä projektiin kunnolla. Looginen johtopäätökseni oli: mitä vähemmän on kokemusta, sitä enemmän tarvitaan aikaa ennen kuvauksia (ja niiden aikana, niin paljon kuin budjetti sallii). Ja kun kyseessä on palkaton, työntekijöiden oma aika, on tehtävä kaikkensa, jotta he kokisivat hyötyvänsä siitä jotenkin. Kenties ennakkosuunnitteluvaiheessa olisi hyvä puhua elokuvan levitysmahdollisuuksista? Korostaa sitä, että valmiin työn ei ole tarkoitus päätyä pöytälaatikkoon. Jos elokuvallamme on selkeä päämäärä sen itseisarvon ulkopuolella, kenties tarinalle vähemmänkin omistautuneen tekijän on helpompi löytää kiinne kohta työlleen?

Loppujen lopuksi voin olla vain erittäin kiitollinen työryhmämme antamasta panoksesta. Kuvausaikataulumme oli kaoottinen. Teimme joka päivä vähintään yhden tai kaksi tuntia ylitöitä, joinakin päivinä myöhään yöhön saakka. Mutta kertaakaan en aistinut ympärilläni minkäänlaista tuskastumista tämän vuoksi. Tuntui, että kaikki ajattelivat sen, mitä olemme tekemässä, olevan sen arvoista. Ja viimeisenä päivänä eräs yleensä ujo ja hiljainen työryhmän jäsen otti jostakin radiopuhelimen ja tiedotti sen kautta koko ryhmälle, ettei ”ollut koskaan voinut kuvitella pitävänsä näin paljon hauskaa viettämällä kaksitoista tuntia päivässä homeisessa talossa jossa ei ole lämmitystä tai juoksevaa vettä”. Kaikki taputtivat ja hurrasivat. Oloni oli loistava. Olimme kuitenkin saaneet elokuvan kuvattua ja työryhmä vaikutti olevan siitä silminnähden hyvillään.

5 Jälkituotanto

5.1 Leikkaus

Kuvausten jälkeen kuvattua materiaalia on usein ainakin kymmenkertainen määrä verraten siihen, mikä lopulta päätyy katsojien silmien eteen. Leikkauspöydällä elokuva löytää lopullisen muotonsa rytmin ja tempon osalta, mutta kyse on yhtä paljon siitä mikä kuva liitetään minkä jatkeeksi, kuin siitä mikä jätetään näyttämättä. Sidney Lumet kokee asian niin, että koska leikkaaja ei varsinaisesti luo mitään uutta, vaan toimii jo kuvattun

materiaalin ja ennakkosuunnittelun ja käsikirjoituksen pohjalta, leikkaus on ”tekninen suoritus, jolla on merkittäviä taiteellisia seuraamuksia”. Hänen elokuvissaan leikkaajan tehtävä on ollut ensisijaisesti löytää keinot ilmentää elokuvan tarina ja tunteet, jotka ovat olleet jo etukäteen tiedossa. Hänelle kyse on kuvien asettamisesta järjestykseen ja tempon löytämisestä (Lumet 1995, 182.) Antonioni puolestaan kokee leikkauksen työvaiheena, jolloin hän itse vasta hahmottaa mistä elokuvassa oikeastaan on kyse. Hän etsii leikkauspöydältä vastauksia kuvauksissa tunteidensa perusteella tekemilleen ratkaisuille (Ebert 1969).

Pidän omaa suhtautumistani leikkaukseen näiden kahden työtavan jonkinlaisena risteytyksenä: Tullessani kuvauspaikalle pidän huolen siitä, että tiedän mitä tarinaa olemme tekemässä. Tiedän mitä haluan sillä sanoa. Ensimmäisen kerran mietin leikkausta luokiessani käsikirjoitusta, sitten tehdessämme kuvasuunnittelua. Kuvauksissa, juuri ennen kuin valmistaudumme kuvaamaan seuraavan kuvan, käyn mielessäni lävitse sen todennäköisimmät leikkauskohdat ja kun kuvaamme, tarkkailen että ne toimivat. Tavoitteeni on, että leikkauspöydälle tullessamme valmiiksi leikattu elokuva on olemassa kaiken kuvatun materiaalin seassa. Se pitää yksinkertaisesti kaivaa esiin. Ja kun se on löytynyt, alan miettiä mitä alkuperäissuunnitelmastamme voisi leikkauksella muuttaa ja olisiko se elokuvalla eduksi. Pyrin luomaan vahvempia tunnekokemuksia ja herättämään lisää kysymyksiä, sillä mielestäni elokuvassa kysymykset ovat kiinnostavampia kuin vastaukset. Haluan jättää katsojille tulkinnanvaraa. Haluan, että he täyttävät aukot omilla näkemyksillään ja kokemuksillaan, osallistuvat elokuvaan henkilökohtaisella tasolla.

Mutta raja kiehtovasti tulkinnanvaraisen ja yksinkertaisesti liian sekavan elokuvan välillä voi olla häilyvä ja siksi tahdon, että meillä on tukeva tarinan runko johon voimme aina palata.

Oli lähestymistapa millainen tahansa, koska elokuva on jo kuvattu, kyse on asioiden ja yhteyksien löytämisestä käytettävissä olevasta materiaalista – riippumatta siitä, missä vaiheessa päätökset elokuvan tarinasta ja tematiikasta on tehty. Leikkaajalla on edessään suuri määrä materiaalia ja hänen tehtävänsä on koostaa siitä elokuva. Ohjaajan tehtävä on määrittää raamit, joiden pohjalta leikkaaja voi tehdä ratkaisunsa. Tämän opin näytetyön piti alun perin käsitellä sitä, millaista on ohjaajana leikata oma elokuvansa. Opintojeni aikana kuulin useaan otteeseen aiheeseen liittyviä neuvoja tyyliin ”älä tee niin”, ja halusin ottaa selvää, miksi ohjaaja—leikkaaja-työhön suhtaudutaan näin. Monet

ohjaajat, kuten Joel ja Ethan Coen, Robert Rodriguez ja Terrence Malick ovat kuitenkin tehneet sitä. Miksi minä en pystyisi?

En pystynyt siihen, koska kahden viikon loman jälkeen istuttuani leikkauspöydälle Olkinaisen ääreen en vieläkään nähnyt mitään hyvää kuvaamassamme materiaalissa. Tunsin kaikkien tekemieni ratkaisujen olevan väärä ja vaikka minulla oli suunnitelmat siitä, miten leikkaus tulisi tehdä, en pystynyt luottamaan siihen laisinkaan. Ahdistuin ja masennuin ja menetin täysin uskoni tekemääni työhön. Mutta olihan minua varoitettu. Walter Murch toteaa ohjaajan olevan kaikista katsojista sokein tekemälleen elokuvalle. Hänen suhteensa siihen on liian henkilökohtainen, eikä hän kykene näkemään mitä kuvassa oikeasti on, koska hän näkee jatkuvasti sen rajojen ulkopuolelle: hän tietää, että kuvaryhmän vieressä on tosiasiaa lamppuja ja iso kuvausryhmä. Hän muistaa oman ja näyttelijöiden mielentilan kuvaushetkellä ja se estää näkemästä näyttelijän ilmaisua puhtaasti sellaisena, kuin se tosiasia on (Murch 2001,).

Tämä kaikki kävi kohdallani toteen erittäin raskaasti. Kokemattomana ohjaajana koin kuvauspaikalla epävarmuutta, jonka osuus oman työni arvioinnissa leikkauspöydällä sitä katsellessani ainoastaan korostui. Olin väsynyt ja taakka tuntui musertavan suurelta. Minun oli löydettävä toinen leikkaaja.

Olkinaisen leikkauksessa mielestäni leikkaajan paras ominaisuus korostui tilanteen huomioon ottaen suuresti: hän tarjosi tuoreen näkökulman. Hän ei ollut ennen leikkausvaihetta missään tekemisissä tuotantomme kanssa. Annoin leikkaajalle käsikirjoituksen ja kuvasuunnitelmani, sekä kuvaussihteerin raportit (joihin merkitään kuvauksissa kaikkien ottojen erityispiirteet: ohjaajan kommentit, ongelmat jatkuvuudessa jne.) ja käskin häntä olla katsomatta niitä. Pyysin, että hän leikkaisi ensimmäisen version puhtaasti sen pohjalta, miten hän tulkitsee elokuvan materiaalin ja sitten jätin hänet kahdeksi viikoksi yksin tekemään sitä. Halusin antaa työrauhan, jotta leikkaaja voisi tulkita materiaalin omalla tavallaan ja saisi itse päättää, mitä elokuvassa pitäisi korostaa. Uskoin, että tällä tavoin hän nostaisi esiin asioita, joihin en itse olisi osannut kiinnittää huomiota. Näin saisin lisää vaihtoehtoja kertoa tarina, lisää tapoja herättää kysymyksiä.

Kahden viikon kuluttua katsoimme, mitä hän oli saanut aikaan. Sitten keskustelimme hänen tekemistään ratkaisuista. Halusin kuulla ajatukset niiden takana. Pyrin antamaan hänelle vain suuntaa-antavia neuvoja näin varhaisessa vaiheessa: ”tämän kohtauksen pitäisi tuntua painostavammalta, tämän pysähtyneeltä”, vaikka mielessäni olisikin ollut

valmiita leikkauksellisia ratkaisuja tunnelman luomiseksi. Halusin hänen löytävän omat keinonsa. Sitten jätin hänet tekemään viikoksi muutoksia.

Mitä kauemmin leikkaaja teki työtään, sitä tiheämpään tapasimme ja sitä tarkempia ohjeita annoin – jos niihin oli enää tarvetta. Mitä pidemmälle elokuva kehittyi, sitä useammin vastaukset tehtäviin muutoksiin löytyi elokuvasta itsestään ja ohjeistukseni muuttui pikemminkin leikkaajan kanssa käytäväksi dialogiksi siitä, millaisen ratkaisun elokuvamme vaati muutosta kaipaavaan kohtaan. Elokuvasta alkoi vihdoinkin olla konkreettisesti edesämme, eikä vain pääni sisällä. Se kasvoi, itsenäistyi ja alkoi vaatia muutoksia jotka lähtivät siitä itsestään.

Yksi tällainen muutos muutti koko elokuvan päähenkilön, Tonin aktiivisesti tahtoaan (päästä erään sivuhenkilön kanssa sänkyyn) tavoittelevaksi: käsikirjoituksen mukaan henkilöt päätyvät rakastelemaan, koska Toni koskettaa tätä vahingossa. Leikkauspöydällä poistimme yhden kuvan ja vaihdoin kahden paikkaa päittäin – ja nyt näyttää siltä, että Toni koskettaa naista tahallaan ja erittäin määrätietoisesti! Mielestäni se muuttaa koko hahmon luonnetta tarinan kannalta erittäin ratkaisevasti.

Jossakin vaiheessa, kun emme enää tienneet mitä pitäisi tehdä, järjestimme katselutilaisuuksia. Oli tärkeää nähdä elokuva suurelta kankaalta, sillä verrattuna leikkaushuoneen tietokoneen näyttöön kokemus on hyvin erilainen. Kuvissa saattaa olla asioita – vaikkapa jatkuvuusvirheitä lavastuksessa (esineet/asiat muuttavat paikkaa eri kuvissa) joihin ei osannut pienellä näytöllä kiinnittää huomioita, tai jokin leikkauskohta ei tunnu rytmillisesti toimivan, sillä isolla kankaalla silmä ehtii hakeutua eri kohtaan kuvassa, kuin pienellä näytöllä, juuri ennen leikkausta – mutta tärkeintä on saada palautetta ja uusia ideoita, sillä leikatessa omille ratkaisuilleen voi tulla sokeaksi.

Olkinaisen kanssa katselutilaisuudet kuitenkin osoittautuivat ongelmallisiksi kahdesta syystä: ensinnäkin, Olkinainen oli hyvin äänipainotteinen elokuva. Sen merkitystä oli hyvin vaikea havainnollistaa koyleisölle kun äänisuunnittelua ei ollut vielä tehty. Toinen syy oli päätös ”valaista elokuva uudelleen” värimäärityksessä.

Värimääritys on prosessi, jossa filmi- video- tai stillkuvan värejä muunnellaan ja parannelaan elektronisesti, kemiallisesti tai digitaalisesti. (Wikipedia 2015e; suomennos tekijän)

Olimme kuvaajan kanssa päätyneet tähän ratkaisuun, koska se säästi meillä kuvauksissa paljon aikaa: valaisimme kohtaukset nopeasti tasaisen läpivalaistuksi ja rakensimme pimeyden kuviin vasta kun elokuva oli leikattu. Tämän vuoksi raakaversiomme värimaailma ei vastannut tunnelmaltaan lopullista elokuvaa millään tavalla.

Keskeneräisen työn näyttäminen on ollut minulle aina vaikeaa, mutta Olkinaisen kanssa se oli suorastaan piinaavaa. Kulutin kyllä jokaisen katselun alussa aikaa kertoakseni kuvaan ja ääneen tulevista suurista muutoksista, mutta tiesin, etten pystyisi luomaan elokuvan tunnelmaa selittämällä. Ja tämän vuoksi katselut tuntuivat turhauttavilta ja kiusallisilta: oli kuin yleisö olisi kommentoinut toista elokuvaa. En tiennyt, mihin kritiikkiin minun piti tarttua ja mikä kritiikki olisi turhaa sitten, kun äänet ja valomaailma saataisiin kohdilleen.

Lopulta myös leikkaajalla oli vaikeuksia ymmärtää äänten merkitystä elokuvassamme. Lisäsin raakaleikkaukseen melko myöhäisessä vaiheessa joitakin referensssitehosteääniä, mutta kenties viisainta olisi ollut tuoda leikkaaja ja äänisuunnittelija yhteen, keskustella ja antaa äänisuunnittelijan tehdä referenssiääniä raakaversioon. Se olisi luultavasti säästänyt aikaa, mutta ei meidän kohdallamme vaikuttanut lopputulokseen negatiivisesti. Sovimme leikkaajan kanssa, että minulla olisi valtuudet tehdä mitä tahansa muutoksia lopulliseen leikkaukseen, joten pystyin sovittamaan kuvan tarvittaessa ajatuksiani elokuvan äänimaailmasta vastaavaksi. Äänisuunnittelija puolestaan antoi minulle mahdollisuuden viedä elokuvan äänistudiosta leikkauspöydälle muutettavaksi ja takaisin useaan otteeseen, mikä ei yleensä ole mahdollista sen teettämän lisätyön takia. Olen äärimmäisen kiitollinen tästä mahdollisuudesta. Sen ansiosta elokuvan leikkaus ja äänisuunnittelu kommunikoivat mielestäni erittäin hienosti.

5.2 Äänisuunnittelu

Olimme Olkinaisen äänisuunnittelijan kanssa ystäväystyneet jo ennen projektiamme, jonka vuoksi äänisuunnittelu oli läsnä ainutlaatuisella tavalla tuotannon alusta loppuun. Väliemme avoimuus loi edulliset puitteet luovuudelle ja koska tapasimme usein, pystyimme kehittämään ideoita ja keskustelemaan niistä välittömästi. Koskaan ennen en ollut tuntenut samanlaista yhteisymmärrystä työnteossa kenenkään kanssa. Ennen kuin aloitimmekaan muuta ennakkosuunnittelua, olimme kehittäneet äänisuunnittelua niin pit-

källe, että osasin jo suunnilleen hahmottaa miltä kunkin kohtauksen tulisi kuulostaa. Olkinainen oli alusta alkaen äänielokuva ja väitän, että sen visuaalinen estetiikka on rakentunut pitkälti äänellisten ideoiden pohjalta.

Äänen rooliin elokuvassa voi suhtautua monilla tavoin. Äänielokuvan varhaisessa vaiheessa sitä käytettiin lähinnä kuvaa tukevana elementtinä: informaation välittäminen äänellä mahdollisti kuvan vapautumisen muita käyttötarkoituksia varten. Jos äänessä kuulemme oven sulkeutuvan, kuva voi keskittyä näyttämään tilaan jääneen henkilön reaktioita. Elokuvaohjaaja Robert Bresson taas käsitteli kuvaa ja ääntä tasavertaisina elementteinä, jotka eivät voineet vaikuttaa yhtä aikaa tai palvella toisiaan, vaan toimivat kukin vuorollaan pääasiallisina informaationvälittäjinä. (Weiss 1985, 117, 145.)

Korva johdattaa kohti sisäistä, silmä ulkopuolista. – ROBERT BRESSON (Weis 1985, 149; suomennos tekijän)

Olkinaisessa äänellä on kaksi ensisijaista tehtävää: Ensiksi, sen tarkoitus on ilmentää päähenkilön, Tonin, tunteita. Toiseksi sen tulisi luoda mielikuvia katsojalle elokuvan tapahtumista silloin, kun päätämme olla näyttämättä niitä kuvassa.

Mielestäni elokuvien hirviöt lakkaavat yleensä olemasta pelottavia siitä hetkestä lähtien, kun ne näytetään katsojille. Se, mitä mielikuvituksemme luo, on yleensä pelottavampaa. Joten ajattelin, että mitä vähemmän näytämme Olkinaisessa, sitä parempi. Tämän vuoksi Olkinaisen kasvot ovat hunnun peittämät koko elokuvan ajan ja leikkaamme kuvasta pois, kun Toni viimein joutuu kokemaan Olkinaisen fyysisen kosketuksen. Pyrimme siihen, että katsojan mielikuvitus yhdessä äänisuunnittelulla luotujen mielikuvien kanssa täydentää aukot kuvassa muodostaen jotain kammottavampaa, kuin mihin me olisimme kuvan avulla pystyneet.

Asioiden näyttämättä jättämisen idea oli läsnä jo käsikirjoituksessa. Se, että antagonistin läsnäolo tilassa ilmennetään elokuvassa äänen keinoin, juontuu käsikirjoittajan päätöksestä tehdä antagonistista olento, joka näkyy vain heijastuksissa vaikka onkin koko ajan päähenkilön selän takana.

Selvennykseksi: äänimaailmalla tunteiden ilmentäjänä tarkoitan sitä, ettei äänen olemassaoloa tarvitse perustella rationaalisesti. Sillä ei tarvitse olla olemassa olevaa lähdettä.

Pelkkä hahmon tunteisiin pohjautuva assosiaatio riittää: takaumakohtauksessa Toni pettää tyttöystävänsä ladossa ja pihalta kuuluu linnunlaulua. Myöhemmin elokuvassa hän lähestyy toista henkilöä romanttisesti vaikka tietää asettavansa itsensä vaaraan samalla tavoin, kuin pettäessään. Ajattelimme, että tämän vuoksi pettämisen on oltava Tonin mielessä läsnä kyseisellä hetkellä. Niinpä liitimme linnunlaulun kohtaukseen, vaikka se realistisessa mielessä ei olisi siihen kuulunutkaan.

Aloitimme äänisuunnittelun löytämästäni referenssialbumista: David Sylvianin *Approaching Silence* (1999). Levyllä on kaksi noin kaksikymmentäminuuttista instrumentaalista kappaletta täynnä aavemaisia syntetisaattoriujelluksia ja kongien iskuja. Soitin levyn äänisuunnittelijalle ja sanoin, että tässä on meidän lähtökohtamme. Samaa levyä soitin myös näyttelijöille ja muulle työryhmälle palaveriessamme ja kuvauspaikalla (mikä ei ottanut onnistuakseen, kuten aiemmin mainitsin). Kuuntelin sitä myös aina lukiessani käsikirjoitusta. Mielestäni elokuvamme tunnelma oli tällä levyllä ja halusin sen olevan läsnä aina tehdessämme luovia ratkaisuja.

Kun tuli aika aloittaa äänisuunnittelun toteuttava työ, katsoimme ensin raakaleikkauksen. Määritimme, millainen tunnelma kohtauksissa tulisi olla ja mitkä olisivat todennäköisiä äänen ”huippukohtia”. Toin mukaani lisää referenssimusiikkia, kappaleita, joissa oli jollakin tavalla samanlainen tunnelma kuin joissakin kohtauksissa. Olin myös liittänyt joitakin referenssiääniä muutamaa kohtaukseen viitoittamaan tietä, mutta koitin välttää jälleen yksityiskohtiin menemistä, etten asettaisi liikaa rajoitteita näin varhaisessa vaiheessa. Meillä oli runsaasti aikaa, eli mahdollisuus kokeilla ja epäonnistua.

Äänisuunnittelija ensin ”läpisävelsi” koko elokuvan. Hän säesti jokaisen kohtauksen ja tapahtuman, etsi niiden tunnelmalle äänellisen vastineen. Niitä oli niin paljon, että yksi ensimmäiseen koekatseluun osallistunut henkilö sai migreenikohtauksen. Sitten aloimme siivoamaan: painotimme äänen huippukohtia, lisäsimme hiljaisuutta. Koitimme määrittää, milloin kuvan tulisi hallita ja milloin äänen. Prosessi eteni verkkaisesti kuukausia ja toisinaan siirsimme elokuvan takaisin leikkauspöydälle, kun huomasimme jonkin äänitehosteen vaativan sitä: kuvia pidennettiin, lyhennettiin, lisättiin ja poistettiin, jonka seurauksena kuva ja ääni alkoivat kommunikoida paremmin.

Äänisuunnittelun dominoivaan rooliin elokuvassamme johti kaksi tekijää: Ensiksi, olin mieltynyt ajatukseen siitä, että ääni, abstraktina elementtinä, ruokkisi katsojan mielikuvi-

tusta kuvaa tehokkaammin. Bressonin sanoin ”Korva johdattaa kohti sisäistä, silmä ulkopuolista” (Weiss 1985, 149; suomennos tekijän) ja tämä olisi ehdottomasti oikea ratkaisu psykologiseen kauhuelokuvaan, jollainen Olkinainen mielestäni on.

Toiseksi läheinen suhteeni äänisuunnittelijaan ja kiireetön aikataulumme johti siihen, että äänelliset ideat ovat saaneet kehittyä pidempään kuin millään muulla elokuvan osa-alueella oli mahdollisuus. Se johti myös osaltani virheisiin: toisinaan lakkasin ajattelemasta kuvaa ja ääntä kokonaisuutena ja luotin äänikerronnan mahdollisuuksiin liikaa. Elokuvan käsikirjoituksessa on kolme tilannetta, joissa hehkulamppu räjähtää. Tiesin, että meillä olisi kuvauksissa kiire ja tämän kaltaiset efektikuvat vievät paljon aikaa, joten ajattelin: ”Tehdään se äänellä, kaikki kyllä ymmärtävät mitä tapahtuu.” Mutta ääni yksistään ei riittänyt, ja leikkauspöydällä huomasin meidän todella tarvitsevan kuvia näistä lampuista. Luotin äänen kerrontakykyyn liikaa.

Kuvasin yhden lamppukuvan ja liitin sen elokuvaan äänisuunnitteluvaiheessa. Vaikka korostankin tällaisen mahdollisuuden etuja, niin mielestäni se kertoo lopulta siitä, että jokin tuotannossa ei toiminut. Kuva ja ääni eivät kommunikoineet keskenään tarpeeksi. Nyt ymmärrän, miksi yksi tärkeimmistä tehtävistäni ohjaajana on tuoda kaikki yhteen.

6 Lopuksi

Olkinaisen lopullinen katselukopio valmistui kaksi tuntia ennen ensi-iltanäytöstä, joten näin lopullisen elokuvan kankaalta ensimmäistä kertaa niin, että takanani istui sadan ihmisen yleisö. Tilaisuus oli minulle vaikea. Tunsin sen, mitä katsojat näkisivät olevan hyvin henkilökohtaista, muttei välttämättä ollenkaan kaunista. Pystyin näkemään kankaalla vain virheitä ja asioita joita en ollut tehnyt, mutta olisi pitänyt. Pelkäsin kuollakseni, että joku nauraa väärässä kohdassa, tai että elokuvan loputtua saliin jäisi vain pysähtynyt, vaivautunut hiljaisuus. Huomasin olevani täysin kyvytön arvioimaan, miten olen työssäni onnistunut. Pelkäsin, että Olkinainen olisi yksinkertaisesti huono elokuva.

Nyt, kun olen tätä kirjoittaessani käynyt Olkinaisen tuotantoprojektin uudelleen lävitse vaihe vaiheelta, ymmärrän ensimmäistä kertaa ajatuksia monien toimieni takana, sekä sitä, missä niiden juuret ovat. Aloittaessani minua vaivasi käyttämieni sitaattien sattumanvaraisuus. Millä perusteella muka valitsin ne? Nämä ovat isoja tekijöitä, jotka ovat tehneet useita elokuvia joista heidät tullaan muistamaan, onko mitään järkeä rinnastaa

toista ohjaamaani lyhytelokuvaa niihin? Mutta sitten ymmärsin: nämä tekijät ovat suurin syy siihen, miksi haluan tehdä elokuvia. Heidän työnsä on toiminut esikuvana minulle tehdessäni ratkaisuja Olkinaista ohjatessani, joten on täysin loogista pohtia työtäni heistä saatavilla olevan tiedon kautta.

Olen pystynyt osittain havaitsemaan, millaisista keinoista välittää ideaa on ollut minulle hyötyä ja millaiset ovat osoittautuneet turhiksi tai jopa haitallisiksi lopputuloksen kannalta. Ja kuten jo alussa mainitsin, riippuen projektista ja tekijästä, ohjeeni voivat olla hyödyllisiä tai sitten ei. Mutta tärkein tätä kirjoittaessani tekemä havainto on, ettei onnistuneen elokuvanteon ydin välttämättä ole siinä, kuinka hyvin idean saa elämään tuotannon eri osa-alueissa. Kun puhutaan hyvästä tai huonosta elokuvasta, puhutaan kokonaisuudesta. Toki voidaan sanoa, että ”se elokuva oli hyvin lavastettu” tai ”se elokuva oli huonosti leikattu”, mutta mitä tämä loppujen lopuksi tarkoittaa? Mistä katsoja voi tietää, mitä kuvauksissa tai leikkauspöydällä on oikeasti tapahtunut? Ehkä elokuvan lavastus näyttää hyvältä, koska kuvaaja panosti sen esille tuomiseen kuvissaan, mutta oli samalla huolimaton kuviansa kattavuuden suhteen, jolloin leikkaaja joutui tekemään kompromisseja tyylillisissä asioissa jotta katsoja saisi ylipäättään selvän siitä, mitä tarinassa tapahtuu? Entä onko kyseinen elokuva silloin hyvin vai huonosti kuvattu?

Elokuvanteossa jokainen päätös voi vaikuttaa toisten työhön. Minun tapani työskennellä on ollut purkaa elokuva erikseen käsiteltäviin osa-alueisiin. Nyt ensimmäistä kertaa tajuessani sen, huomaan työtapani olleen melkoisessa ristiriidassa tavoitteeni, eli hyvän elokuvan, kanssa. Osastojen eristäminen kostautuu lopulta aina, ehkä levottomuutena kuvauspaikalla tai kuvalla ja äänellä jotka eivät kommunikoivat.

En tarkoita, ettenkö olisi yrittänyt tuoda ihmisiä yhteen – yritin kyllä, kuten tässä opinnäytetyössä olen kirjoittanut, mutta epäonnistuessani olen aliarvioinut sen seuraukset. Vasta nyt ymmärrän, kuinka korkealle tärkeysjärjestyksessä kokonaisuutena toimivan yhteisön merkitys tulisi sijoittaa.

Havaitsin myös, että ihmisiä ei saa yhteen, tai yhteistyö – kuten mikään tässä esittämistäni työtavoista – ei tule toimimaan jos tekijät eivät ole samalla aaltopituudella. En usko, että VFX-tiimimme olisi tehnyt töitään yhtään sen suuremmalla antaumuksella vaikka kuinka olisin yrittänyt tutustuttaa heidät tuotantoryhmäämme. Elokuvan efektointi oli heille yksinkertaisesti palkatonta pakkopullaa ja heidän mielenkiinnon kohteensa olivat muualla. Äänisuunnittelijan kanssa taas yleensä pari sanaa riitti määrittämään, mihin

suuntaan meidän seuraavaksi tulisi kulkea. Me puhuimme samaa kieltä, teimme samaa elokuvaa. Sen vuoksi tekeminen oli helppoa, hauskaa ja hedelmällistä.

En tiedä, onko Olkinainen hyvä vai huono elokuva, tai miten sellaisen voi ylipäättään määrittää. Sillä tuskin pääsee Cannesin elokuvajuhlille, mutta ei se kelvotonkaan ole. Ihmiset tykkäävät keskustella siitä sen nähtyään, joten täytyy siinä olla jotakin ajatuksia herättävää. Tutkittuani työtäni nyt jälkeenpäin tunnen ylpeyttä voidessani todeta jokaisen ratkaisun, jonka olen sitä tehdessäni tehnyt, olevan minun ratkaisuni. Sillä hetkellä olen kokenut sen olosuhteisiin nähden parhaaksi mahdolliseksi. Nyt ajatuksia niiden takana pohdittuani, olen saanut uusia mittasuhteita: tiedän taas paremmin, mihin pystyn ja mitä tarvitsen tehdäkseni elokuvan. Olen saanut uusia työkaluja, joiden avulla voin seuraavastakin tekemästani elokuvasta oppia jotakin uutta.

Lähteet

Bagh, Peter von 2004. Elokuvan historia. Helsinki: Otava

Bondanella, Peter 1983. Italialainen elokuva neorealismista nykypäivään. Helsinki: Painatuskeskus

Ebert, Roger 1969. Interview with Michelangelo Antonioni. Luettavissa osoitteesta www.rogerebert.com

Huone 237 (Room 237). 2012. Käsikirjoittaja: Rodney Ascher. Ohjaaja: Rodney Ascher. Tuotantomaa: USA. Tuottaja: Rodney Ascher. 102 min.

Katz, Stephen 1991. Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen. USA: Michael Wiese Productions

Kelley, Mike 2012. Mike Kelley Interviews Harmony Korine. Luettavissa osoitteesta filmmakermagazine.com

Kuisma, Maria 2005. Stuart Craigin periaatteet elokuvan paikkojen sommittelussa. Luettavissa osoitteessa http://www.cream oulu.fi/tutkimus/documents/Maria_Kuisma_pro_gradu_metka_2005.pdf

Lumet, Sidney 1995. Elokuvan tekemisestä. Helsinki: Like.

Lynch, David 2006. Catching the Big Fish: meditaatio, tietoisuus ja luovuus. Helsinki: Otava

Making 'The Shining'. 1980. Ohjaaja: Vivian Kubrick. Tuotantomaa: USA. 35 min.

Murch, Walter 2001. In the blink of an eye: a perspective on film editing. USA: Silman-James Press

Niemistö, Raimo 1998. Ryhmän luovuus ja kehitysehdot. Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus.

Pramaggiore, Maria T., Wallis Tom 2011. Film: A Critical Introduction. Laurence King
Simon, Alex 2013. Paul Verhoeven goes buggy with Starship Troopers. Luettavissa osoitteesta thehollywoodinterview.blogspot.fi

Tikanoja, Roosa 2015. Kättä pidempää: elokuvaajan esivisualisointityökalut. Helsinki: Metropolia ammattikorkeakoulu

Weis, Elisabeth, Belton, John 1985. Film sound: theory and practice. New York: Columbia university press

Weston, Judith 1996. Näyttelijän ohjaaminen. Helsinki: Nemo

Wikipedia 2015a. Mood board. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Mood_board&oldid=687862822 (luettu 24.10.2015)

Wikipedia 2015b. Dogma 95. https://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=Dogma_95&oldid=15135463 (luettu 26.10.2015)

Wikipedia 2015c. Visual effects. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Visual_effects&oldid=690171093 (luettu 28.10.2015)

Wikipedia 2015d. Film crew. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Film_crew&oldid=688597166 (luettu 5.11.2015)

Wikipedia 2015e. Color grading. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Color_grading&oldid=687341879 (luettu 8.11.2015)

Aineistona olevat teokset

Olkinainen 2015. Käsikirjoitus: Santeri Mäkinen, Eero Lehtinen. Ohjaus: Eero Lehtinen. Suomi: Metropolia ammattikorkeakoulu / Niina Karppinen, Arto Tuohimaa. 23 min 25 s.

Muistikirja käsikirjoituslukua varten

	NÄYT.	KUVA	ÄÄNI, P & L
	Sanooko Toni sen itselleen?		
	Ei istu hahmon luokse- seen? (Anne Lahtinen)		
16	Hilligampi, uskomattampi jos samantuntia sohvalla esim.?	Steadicam (?) PAN kuvaamaan Alannetta pelistä, jolloin	→ Peli halkeaa, CGI? L: Käsikirjoituksen lopussa muu- tos pelissä: Verta? - (jännittä K 16:sta.)
	Toni ottaa puhelimen ja yrittää soittaa Tiinalle. Niin kutsu- taan perheen ylhäälle so. Tiinan puhelin!	Kohitus fix-kuvilla - pysähtyneisyys. (vrt. Hissi- Riget -jaksot.) Kuitenkin Tonin POV: ssa pelistä pieni oppo sisään? Leikkauksessa aikahyppyjä, sillä tilanne "epäodellinen" Leikkauks arautuaan oveen.	1. Kuva EHK Toni aloi räjähtävistä silmis- tä: korostetaan tilanteen subjektivisuutta. L: Knappikello (sensahant?) työ yhden kerran.
17		Kohitus loppu: Toni astu kuvaan uos. Steadicam.	
		Ei Tiinaa, muuttanut kaa- ritty. Tunnustuksellinen Näyttämö ammattain	

Muistikirjan viereiselle aukeamalle on liimattu käsikirjoituksen sivu, jotta siitä voi nähdä suoraan, mihin kohtaan käsikirjoitusta muistiinpano liittyy.

Ote kuvalistasta

KOHTAUS 5

1. LPK-verhot: Auton valot valaisevat huoneen hetkellisesti, paljastaa kuvaa katsovan Tonin -> PLK-Toni katselee kädessä olevaa kuvaa.
2. OTAss PLK-Toni laittaa kuvan seinälle.

KOHTAUS 6

1. PLK-Toni ryhdistäytyy, katsoo peiliin ja kävelee sen luo peittääkseen sen. Poistuu kuvasta.
2. a. PK-Toni kävelee peilille, korjaa pyyhettä.
b. OTS ovi, kamera seuraa Tonia ovelle.
3. PLK -> PK-Tonin reaktio & replat ulkoa.
4. PK Tiinan suunta Tonin olkapään takaa.
5. KK "tirkistelykuva"

KOHTAUS 7

1. KK Toni & Tiina tulevat huoneeseen -> PK he istuvat tuoleille. (master)
2. PK seurataan Tiinaa penkille OTS-PLK kohtausta loppuun.
3. PLK Tiinan suunta (laajempi linssi)
4. OTS PLK Tonin suunta loppuun, seurataan ylösnousu, Toni poistuu kuvasta.

5 1. INT. OLOHUONE. -- ILTA

TONI, 31 peilaa itseään AINA YHDESSÄ-valokuvan lasin heijastuksesta. Kuva on vaihdettu ehjiin kehyksiin.

Lähestyvän auton valot valaisevat huoneen. Ikkunoiden verhot ovat kiinni ja suuri televisio on peitetty pyyhkeellä.

2. Ovikello soi. Toni ripustaa valokuvan nurinpäin seinälle ja ~~korjaa pyyhkeen auton televisioverhoon.~~

6 2. 1. 3. INT. ETEINEN -- ILTA

Toni tuo väkisin hymyn naamalleen ja avaa ulko-oven. TIINA, 25, on oven takana. Hymyilevä, tumma nainen.

TIINA

Hei, hauska tavata. Tiina Anttila.

Hymy katoaa Tonin naamalta, mutta hän ei saa käännettyä katsettaan. Tiina tarjoaa Tonille kättään. Toni vie kätensä selkensä taakse ja kadottaa sanaansa hetkeksi.

TONI

Ne sano että tulee mies.

Tiina vie kätensä pois hieman huvittuneena.

TIINA

Pena sairastu. Mut kai tää on ok?

Tiina astuu päättäväisesti sisään. Toni nojaa selkä seinää vasten ja varoo että Tiina ei kosketa tätä kun ohittaa hänet. Tiina heittää takin naulakkoon ja hymyilee.

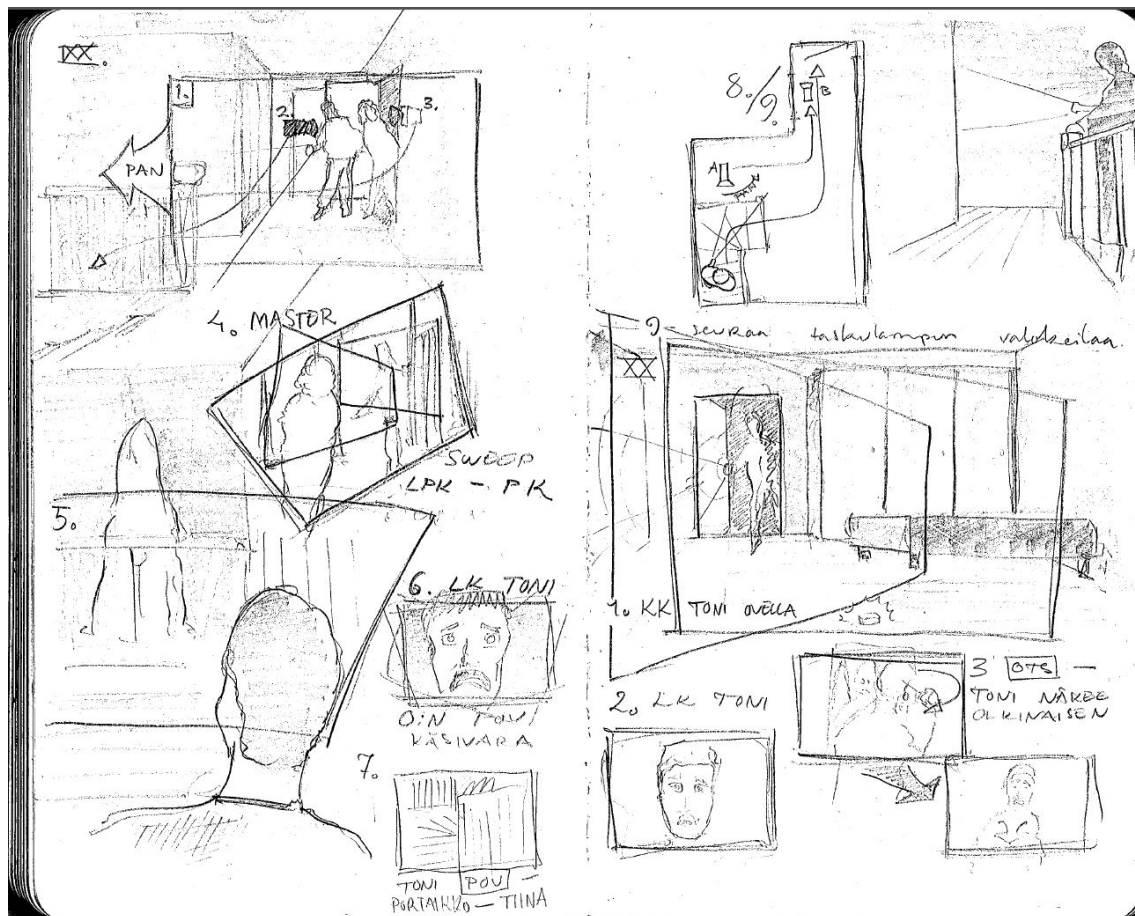
TIINA

Okei. Missä sä haluat..?

TAUKO (TONI VUOTTA HEIKKILÄ KESKIM)

Käsikirjoituksen vasempaan reunaan on merkitty suunniteltujen kuvien kattavuusalueet.

Ote kuvakäsikirjoituksesta

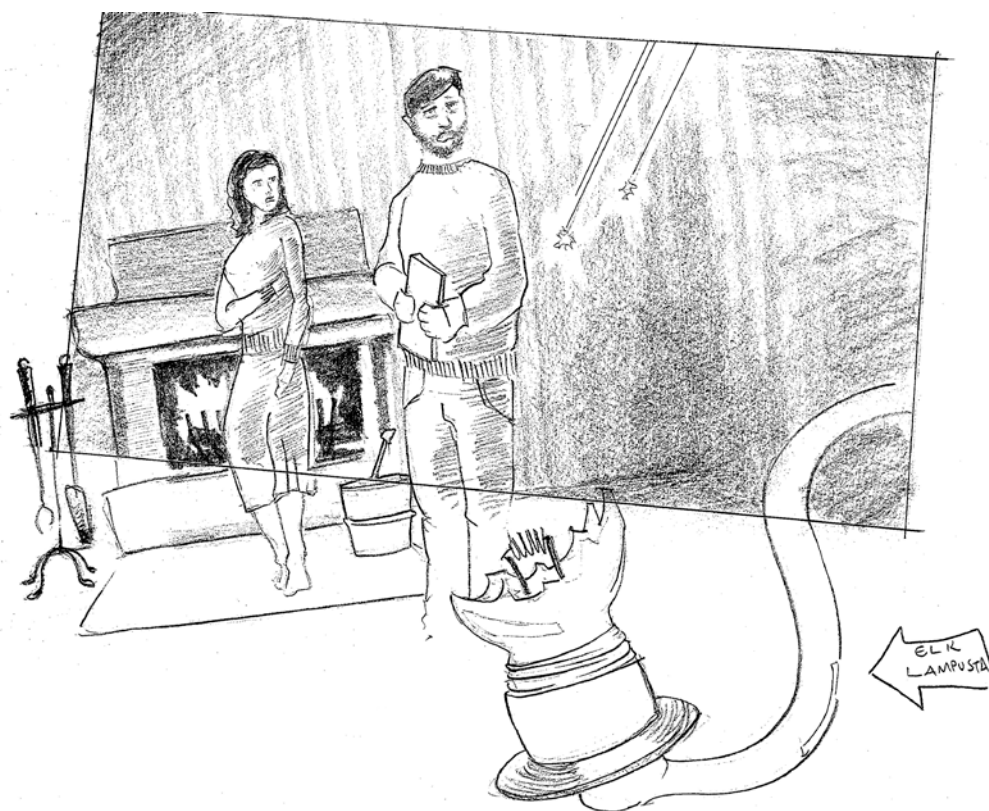
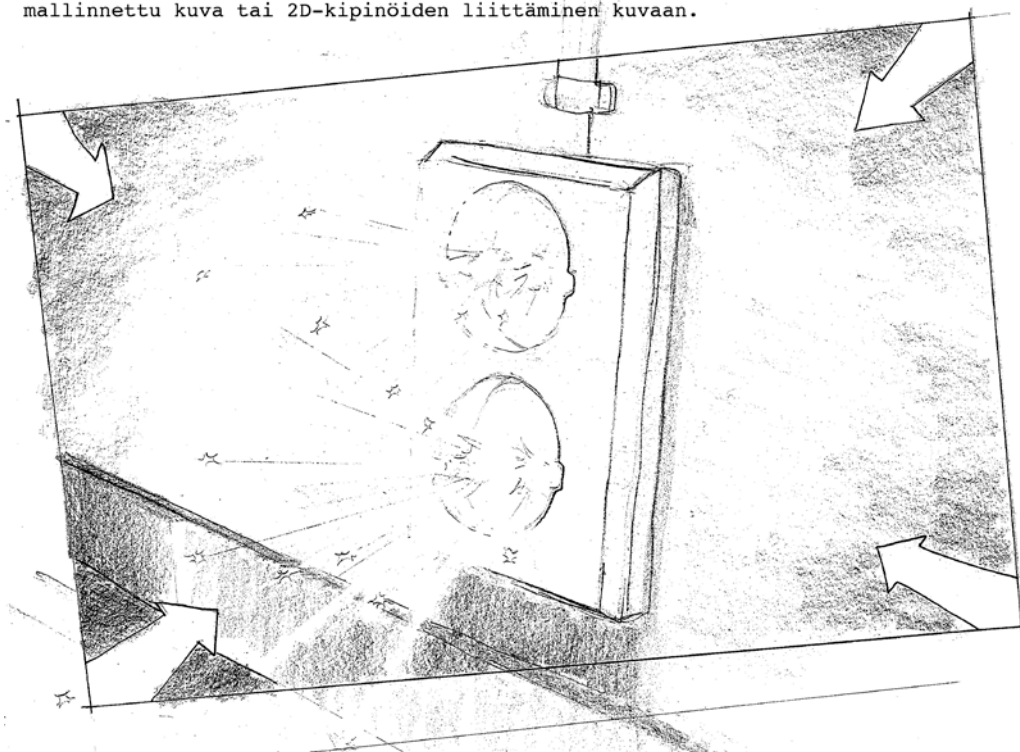


Kiireellisestä aikataulusta johtuen kuvakäsikirjoituksen yksityiskohtien työstämiseen ei jäänyt aikaa.

Vfx-kuvien luonnoskuvia

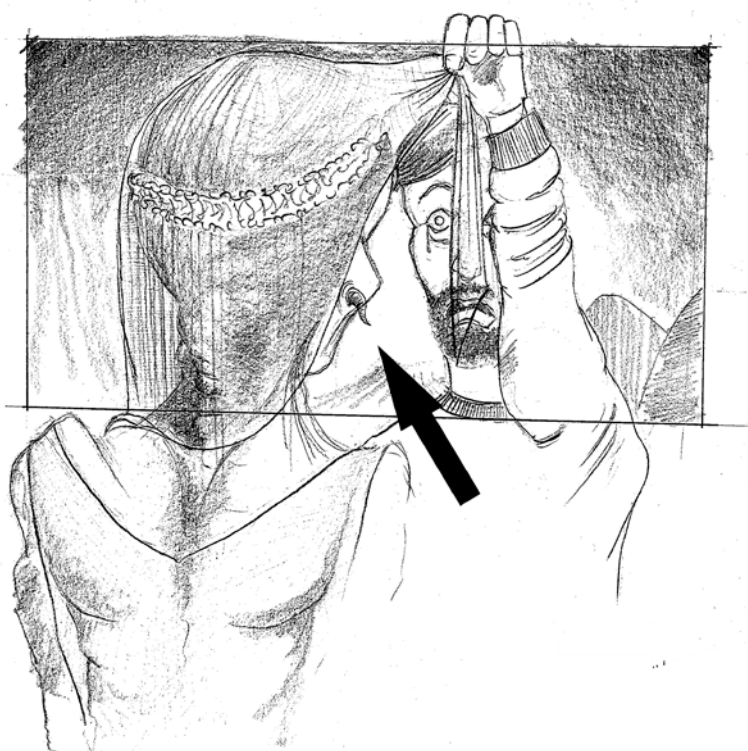
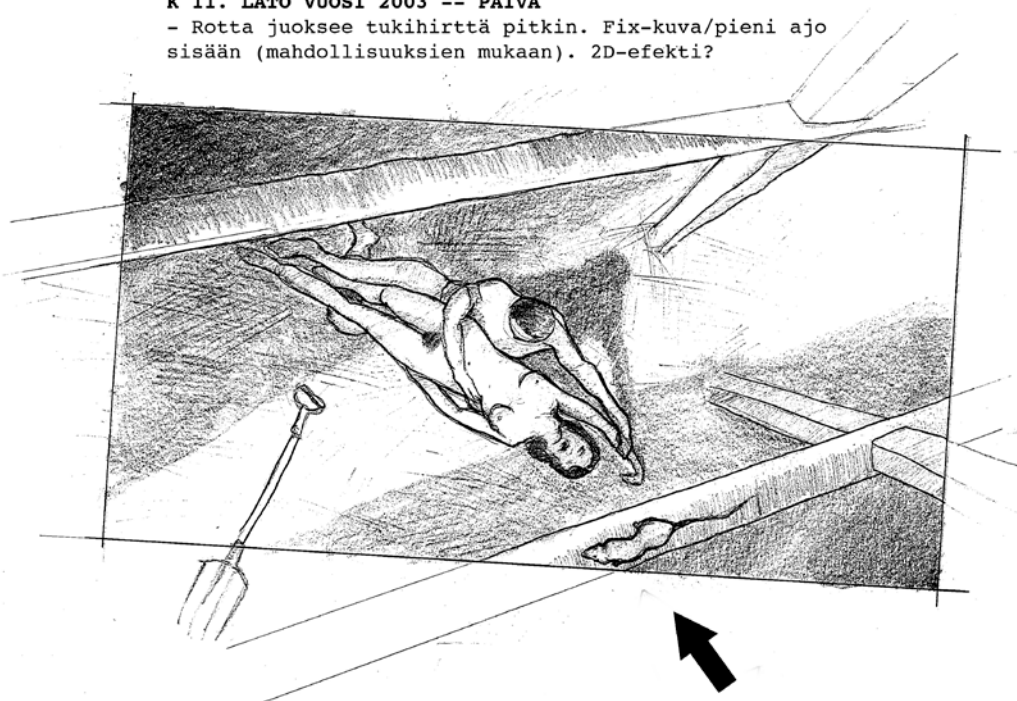
K 7. INT. OLOHUONE -- ILTA

Pistorasiasta sinkoilee kipinöitä. Fix/ajo sisään. Mahd. 3D-mallinnettu kuva tai 2D-kipinöiden liittäminen kuvaan.



K 11. LATO VUOSI 2003 -- PÄIVÄ

- Rotta juoksee tukihirttä pitkin. Fix-kuva/pieni ajo sisään (mahdollisuuksien mukaan). 2D-efekti?



Kaksi jälkimmäistä tehostekuvaa eivät päätyneet lopulliseen elokuvaan.

